スーパーTVゲームマガジン・ヒッポンスーパー！

1991年7月4日発行(毎月4日発行) 第6巻第7号通巻111号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

HIPPON SUPER!

MONTHLY

SUPER FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE, MEGA-DRAIVE, GAME-BOY…etc. FOR ALL TV GAMES

スーパーファミコン
ファミコン、PCエンジン
メガドライブ、ゲームボーイ
ゲームギア……
全テレビゲーム機対応
最新情報満載！

490YEN 毎月4日発売

HOT NEWS!
NEW PCエンジン
コアグラフィックスII



巻頭特集
FFIVの戦闘システムのすべてがわかる
ファイナルファンタジーIV

特集
スーパーファミコン版はここが違う
ワンダラーズ・フロム・イース

注目ソフト最新情報
超魔界村／エリア88
ファイナルソルジャー

TV GAME BROAD-WAY特別企画
スーパーファミコン全ソフトレビュー

シムシティー座談会
人口50万人への道

HOT GAME REVIEW
ワンダラーズ・フロム・イース／忍者龍剣伝III／スゴロクエスト／ボンバーマンII／コブラII 伝説の男
アストラリウス／エイリアンストーム／マーベルランド／ゲームボーイウォーズ／聖剣伝説FF外伝

7
JUL.1991

CAPCOM

新谷かおる原作のあの感動



エリ

日本のはるか彼方、アスラン王国の内戦を利用し、
そこを最新兵器の実験場にしようと企てる、
死の武器商人組織「プロジェクト4」と、その野望を打ち砕くために
立ち上がったエリート集団の独立部隊“エリア88”。

カプコンレーシングチーム'91 F3000 F3 参戦!!



SUPER Famicom
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
が、激戦が、いま鮮烈に甦る。
©DAIPRO/小学館©CAPCOM 1989.1991
ア88™
8メガ
未だ実体がつかめぬ敵と戦う緊迫感。次々と送り込まれる最新兵器。ダイナミックでリアルなステージに、新たな戦闘が牙をむく。自在に組める戦略が冴え渡る。3人のパイロットと6機の戦闘機を操って今、スタンバイ！
※この画面は開発中のものです。
スーパーファミコン®用カセット
シューティングゲーム
7月発売予定
定価8,500円
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
この価格には消費税は含まれておりません。
株式会社カプコン
本社/〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店/〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)3440-0438

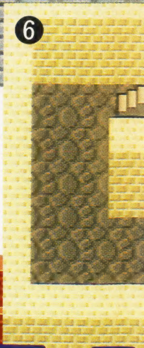
特集 F・FⅣ 電子が創る剣





その世界は、六つの国家から成り立っていた。
なかでも優秀な戦闘部隊を数多く擁し、
強大な力を誇っているのが軍事国家"バロン"であった。
かつては、人びとに大空への夢と冒険を与えていたはずの飛空艇も、
いまではバロン軍飛空艇団の兵器として配備されるようになり、
権力の象徴として恐れられるようにさえなっていた。
バロン軍飛空艇団長である暗黒剣士セシルは、
国王の命により、己れの意に沿わぬ略奪を強いられていた。
これまでは、父の様に慕い尊敬していた国王バロン。
そんな国王の、理にかなわぬ謎の行動に対し、
セシルはひとり思い悩むのであった…。





❶建築物、とくに城の立体感はシリーズ最高のクオリティを見せている。使用できる色数も増えて、さらにリアルになったグラフィックは、よりゲームの世界への感情移入度を深くする❷静寂と透明感にあふれたオープニング。控えめな演出が、むしろ壮大な物語のはじまりを予感させる❸衝撃の飛行シーン！　パースの付いたフィールドが、ゲームに遠近感を持ち込んだ❹プレイヤーの周囲をまわる謎の物体。これから何が起こるのか、何かが起こった後なのか❺緑の町は一瞬にして火の海に？　これは想像を越えた恐ろしい事件の幕開けなのだろうか…❻見慣れたチョコボとは何やらちがう。これはどこの町なのか、彼らはチョコボではないのだろうか？❼建物の中もひときわ美しくなった。壁で揺れるロウソクの炎。時を刻む柱時計の振り子

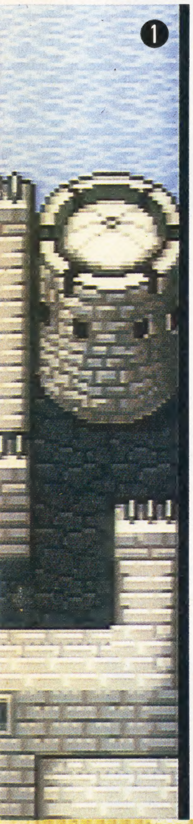




士の世界

■スーパーファミコン
■8メガ
■スクウェア
■7月19日発売予定
■8800円(税抜き)

F·FIV
ART
GALLERY



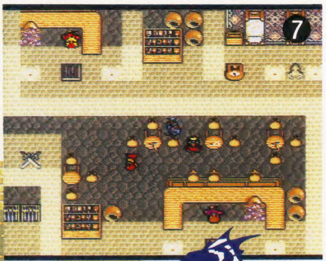
F·F IVの国々

まずはバロンが登場する。この世界でもっとも長い歴史を持つと同時に、もっとも強大な兵力を有する軍事国家、それがバロンである。バロン軍は8つの軍団によって構成されている。なかでも有名なのが、その昔「天駆ける稲妻」とさえ言われていた伝説の竜騎士団だろう。彼らは飛竜を自在に操り、その武器や戦闘技術は、いずれも歴史あるものばかりだ。しかし、この竜騎士団も現在ではナンバー1の地位を失っている。なぜなら「赤い翼」の異名をとる飛空艇団が登場したからである。

これらの2大部隊のほかに、ダークフォースを操る暗黒騎士団、自然のエネルギーを力に換える白魔道士団、そして黒魔道士団などがバロン軍の主な兵力を担っている。

バロンの遙か北、ダムシアン砂漠のほぼ中央に位置する小さな商業国家がダムシアンだ。現在この世界では〝ギル〟という通貨単位が流通しているが、その名称はダムシアンにはじめて市場を開き、仲買人の元締めでもあった商人ギルバートの名前に由来するという。

もうひとつ、忘れてはならない国がファブールだ。ここは本来ひとつの寺院であり、各地から修業僧が訪れるうちに寺院の周辺部に住みはじめ、最終的に国家を形成していったという珍しい経緯を持つ国である。ファブールは魔道士の国ミシディアと深い国交があり、両国間には定期船の運航も行なわれている。







暗黒剣士セシル

➡プレイヤーキャラであり物語の主人公でもあるセシル。有能な暗黒剣の使い手であったが、そのズバ抜けた手腕と頭脳を買われ、現在は飛空艇団の隊長の任を与えられている。しかし、たとえ暗黒剣の使い手とはいえ、いまだ正しい心を残すセシルにとって、国王の略奪命令は理解できないものであった。セシルは思い悩む…



F·FIVの根底に流れる世界観

TV画面に映し出される「FFIV」の映像はキャラクター・デザイナー天野喜孝氏が創り出すイメージとはお世辞にも近いとは言えない。しかしドットの集まりでしかない画面があれほどの輝きを見せる最大の理由は、天野氏の自由奔放なイメージを持つイラストがゲームを裏で支えているからなのである。

ファイナルファンタジーIV

NAL FANTASY IV

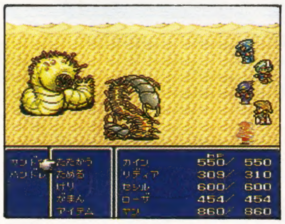
F·FIV LABORATORY

コンピュータRPGに、新たな領域を斬りひらく!! 新型戦闘システム ATB(アクティブ・タイム・バトル)とはなんだろう?

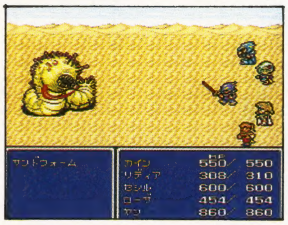
すばやい者からコマンドを決定

今回の「FFIV」において、最大の特徴とも言えるのがアクティブ・タイム・バトル（通称：ＡＴＢ）だ。これは従来のＲＰＧでは戦闘シーンがターン制で、敵と自分とが交互に攻撃しあうものだったのに対し、時間の流れという考え方を導入して、より現実の出来事に近い戦闘シーンが展開できるように開発されたものだ。

従来の戦闘ではパーティの配列順に先頭のキャラクターからコマンドを入力してゆき、全員の入力が終わった時点で戦闘が開始されていた。これは非常に洗練されたシステムであり、ＲＰＧの常識とも呼べそうなほど完成されたシステムであるが、その反面あまりに予定調和すぎて、どこか「はないちもんめ」をさせられているような感じがあった。



←放っておくと、どんどん敵が攻撃をかけてくる。油断するな



→隊列の先頭からコマンドを入力するわけではない。素早い順

しかし、ＡＴＢでは〝すばやさ〞の能力値が高いものからコマンド入力が可能になり、コマンドが決定されたキャラクターはプレイヤーが次のキャラクターに命令を与えようと与えまいと、即座にコマンドを実行する。つまり、黒魔道士にどの敵を攻撃させようかなどと悩んでいるあいだに、すでにコマンド入力を済ませていた竜騎士が敵をボコボコ斬りつけている…などということが可能なのである。

敵側にも時間の流れが存在する

戦闘シーンに現実と同じ時間の流れがあるということは、敵も自分たち同様に素早い者から攻撃してくるということ。したがって、戦闘がはじまると敵はこちらがコマンドを入力したかどうかとは関係なしに、それぞれの素早さに応じて勝手に次つぎと攻撃を仕掛けてくる。これはハッキリ言って怖い！　実際にゲームをプレイしてもらうとわかるが、このシステムがゲームを難しくするのではなしに、戦闘の恐怖感や緊張感を見事に演出していることに驚かされるだろう。

ＡＴＢを強く印象づけるために、時間の概念を逆手に取った攻撃を仕掛けてくる敵も多く出現する。その際には、ただ攻撃をぶつけるだけではなく、時間の流れを把握することが重要になってくる。例えば前作にも登場した「ボム」のように、ダメージを受けると自爆するモンスター。ヤツらの場合はダメージを与えたあと自爆までに多少の時間があるので、その動きを遅くする魔法をかけてやれば、自爆までに再攻撃をかけるスキが生まれ、ノーダメージで倒すことも可能になるのだ。



←「ボム」系の敵には時間の流れを遅らせる呪文をかけてやる

とはいっても魔法そのものにも時間の概念があるので、コマンド入力で使用魔法を決定しても効果を発揮するまでに時間が必要なものもあり、確実に勝利を得るためには深い知識と戦略が必要になるだろう。



↑動きがスローになっているスキに一斉攻撃！自爆までの時間的余裕があるので心配はない

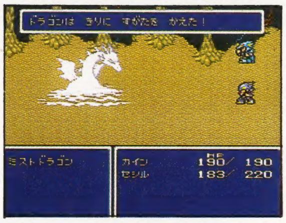


↑ＨＰのダメージをとるか、ＭＰの消費をとるか。どちらにするかは君の判断で選んでほしい

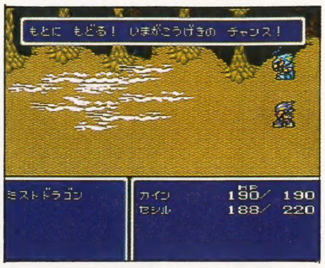
ATBで攻撃と防御がより深く

異なる種類のモンスターがパーティーを組んで出現した場合に、そのモンスターを倒す順序によって戦いの難易度が変化するというのもＡＴＢならでは。

例えばＡとＢの２種類の敵が出現した際に、ＡはＢに防御力アップの魔法を掛ける役割だったとしよう。ここでＡを放っておくとＢはどんどん強くなってしまう。ならば、まずＡから倒すか。しかし、ＢはＡが倒されたことによって自分がこれ以上強くならないことを知り、今度は全力で主人公たちを攻撃しにかかってくることもあるのだ。だから、敵の組み合わせによって自分たちの攻撃パターンを常に変化させてゆくのが、ＡＴＢの正しい戦略といえるだろう。



←戦闘シーンの背景も美しくなり敵の存在感がさらにリアルに



↓刻々と変化する戦闘状況は、画面の上の字幕で報告してくれる。非常に親切なシステムだ

また、敵のなかには単体で出現しても次つぎに攻撃パターンを変えてくるヤツもいる。あるポイントに出現する「ミストドラゴン」などがそのいい例だ。

「ミストドラゴン」はその名の通り戦闘中に身体を霧に変え、敵（つまりプレイヤー）からの攻撃を避けることがある。相手が霧ではいくら剣で斬りつけても効果はない。そんなときは下手に攻撃などをせず、自分たちの体力を回復したり、防御力をアップさせる魔法をかけるのに専念し、再び敵が実体化するのを待つ作戦がベストだろう。

ＡＴＢはあるとき素早く、またあるときはのんびり構えることが勝利の秘訣なのだ。

F·Fシリーズの戦闘システムは、RPGの進化の歴史でもある‥。

「ＦＦ」シリーズが「ドラクエ」のあとを追う形で出ききたにもかかわらず、それと同等か、場合によってはそれ以上に優れた作品として語られることも多いのは、ひとえに戦闘シーンの常なる変化ということが挙げられるのではないだろうか。たしかに「ＦＦ」シリーズの場合は「毎回戦闘システムが違うので覚えるのが大変だ」など不満の声も聞かれる。しかし、ひとつのスタイルにこだわらずに常に最高を求めて模索する姿勢は、むしろ気持ち良くさえある、との声も多い。

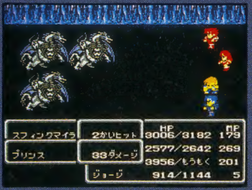
ゲームの好みは人それぞれ違うはずだ。となれば、どんなに優れたゲームシステムでも、それが完璧なものであるという保証はない。すると、ＲＰＧを作る人たちは、まだ誰も見たことのない最高のシステムに限りなく近づくために、日々努力をしてゆくということになるわけだ。そして、その努力の過程をもっとも的確にあらわしているのが「ＦＦ」シリーズの戦闘システムであると言えるのだろう。「ＦＦ」シリーズの戦闘システムは、そのままＲＰＧの進化の歴史でもあるのだ。

●ファイナル・ファンタジー



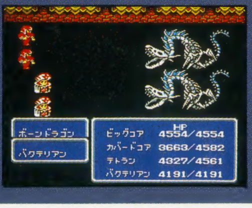
←シミュレーション的要素を感じさせる、横からの視点で見た戦闘シーン

●ファイナル・ファンタジーII



←敵に受けたダメージの量によって成長する、熟練度システムは斬新なアイデア

●ファイナル・ファンタジーIII



←画面が反転しての不意打ちが怖かったバックアタック。背中に牙が刺さる!?



軍事国家バロン構成表

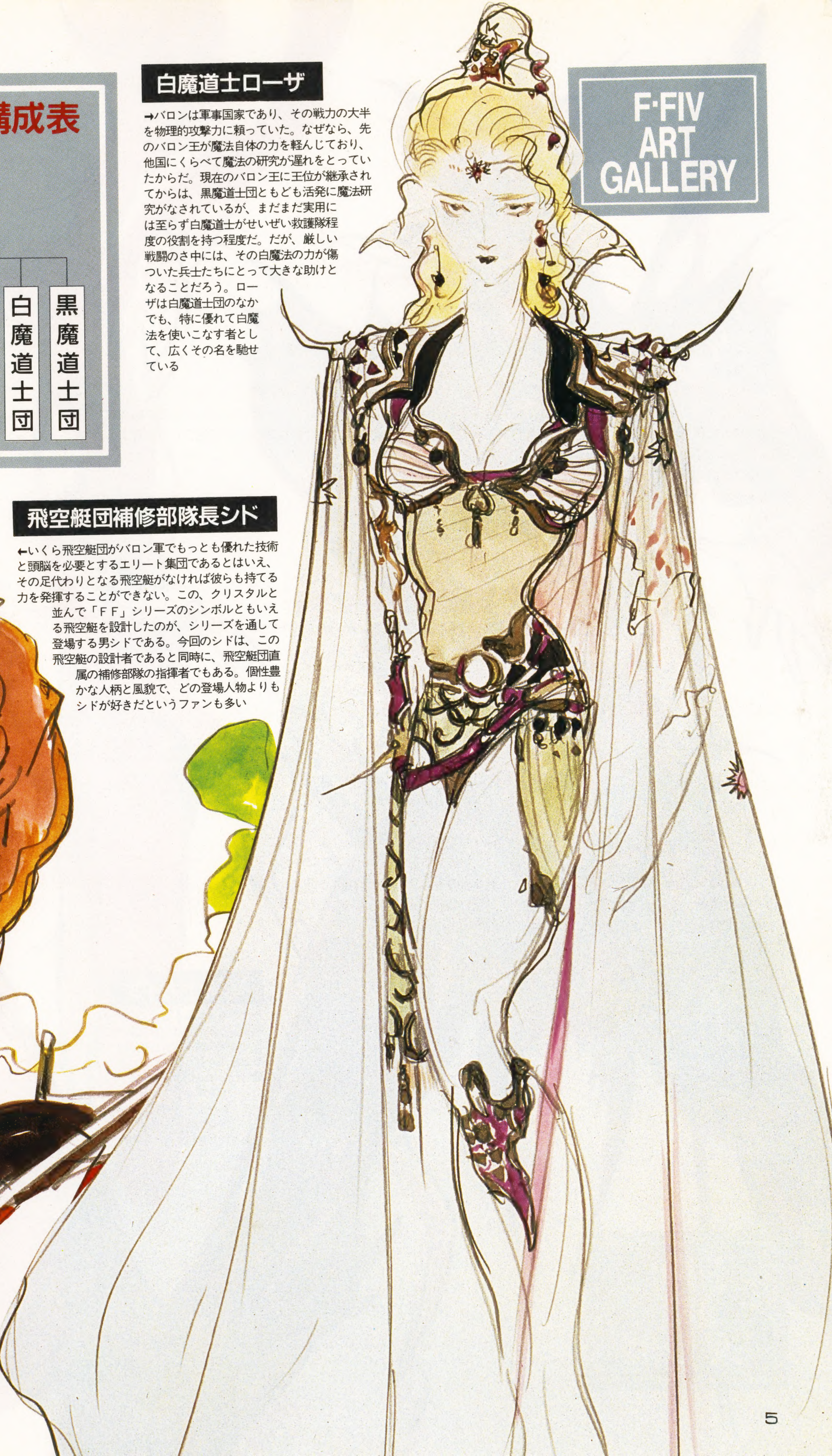
バロン王

バロン軍

- 近衛兵団
- 竜騎士団
- 飛空艇団
- 暗黒騎士団
- バロン陸兵団
- バロン海兵団
- 白魔道士団
- 黒魔道士団

白魔道士ローザ

→バロンは軍事国家であり、その戦力の大半を物理的攻撃力に頼っていた。なぜなら、先のバロン王が魔法自体の力を軽んじており、他国にくらべて魔法の研究が遅れをとっていたからだ。現在のバロン王に王位が継承されてからは、黒魔道士団とともども活発に魔法研究がなされているが、まだまだ実用には至らず白魔道士がせいぜい救護隊程度の役割を持つ程度だ。だが、厳しい戦闘のさ中には、その白魔法の力が傷ついた兵士たちにとって大きな助けとなることだろう。ローザは白魔道士団のなかでも、特に優れて白魔法を使いこなす者として、広くその名を馳せている



飛空艇団補修部隊長シド

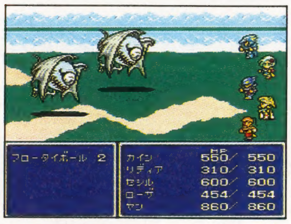
←いくら飛空艇団がバロン軍でもっとも優れた技術と頭脳を必要とするエリート集団であるとはいえ、その足代わりとなる飛空艇がなければ彼らも持てる力を発揮することができない。この、クリスタルと並んで「ＦＦ」シリーズのシンボルともいえる飛空艇を設計したのが、シリーズを通して登場する男シドである。今回のシドは、この飛空艇の設計者であると同時に、飛空艇団直属の補修部隊の指揮者でもある。個性豊かな人柄と風貌で、どの登場人物よりもシドが好きだという ファンも多い



シリーズ最高の迫力
SFCが

モザイク機能を効果的に活用

『ＦＦⅣ』ではスーパーファミコンならではのモザイク機能を、戦闘シーン突入の場面で効果的に使っている。フィールドを移動するシーンと、戦闘シーンとの視点の違いをスムーズにつなぐためには、モザイク機能はうってつけの画面切り替え方式だといえる。ちょうど映画の場面転換の演出を想像してもらえば、わかりやすいだろう。



←モザイクを利用して場面が変わり、空飛ぶ敵は上から出現



竜騎士カイン

←その昔は飛竜を操り「天駆ける稲妻」とさえ呼ばれた竜騎士団。彼らはその家系により竜騎士となる血を代々引き継がれてゆき、世襲制として幼い頃から飛竜を操る術を学んでいったという。セシルとのあいだに熱い友情を持つカインは、このバロン竜騎士団の隊長である

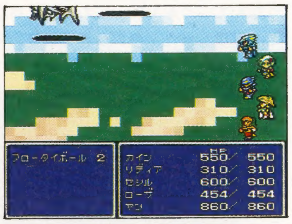


F·FIV ART GALLERY

で展開される、壮絶な魔法戦!!

F・FIVに与えた魔法とは？

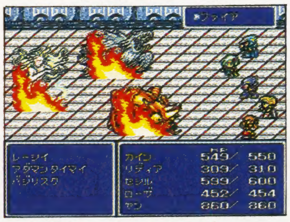
F・FIV LABORATORY


➡モザイクにだんだんピントが合ってゆき、戦闘が開始される

魔法の強烈度も明確に表現する

今回ここに掲載した魔法の写真を見たかぎりでは「スーパーファミコンにしては地味だな」という印象を受けるかもしれない。しかしよく考えてほしい。これはあくまでも『ＦＦⅢ』とくらべて派手さが足りないだけのことであって、むしろ『ＦＦⅢ』がファミコンの極限までグラフィックに凝っていたから、相対的にこちらが地味に見えてしまうだけなのだ。

それより、今回も同系列の魔法は強力なものになるたびにグラフィックもキチンとエスカレートしてゆくので、ご安心を。


⬅同系列の魔法は威力が高いものほどビジュアルも派手になる

⬇ファイアにくらべて、一段強いファイラはひとまわり強烈な炎が敵を包む。これは熱そうだ

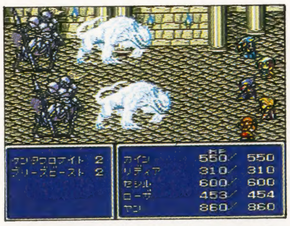


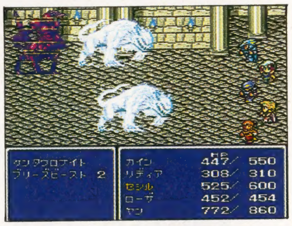
状況に合わせて攻撃を変える敵

戦闘状況の変化によって敵が攻撃方法を変えてくるというのは、これまでの戦闘がどうしても数値のやりとりでしかない感じをぬぐえなかったのに対して、非常に現実感を感じさせるうまいシステムだ。

世の中に（少なくとも日本では）モンスターと実際に戦ったことのある人などはいないだろうが、このＡＴＢではまさに実際の戦闘感覚に近い興奮が味わえるだろう。もちろん、このＡＴＢはファミコンでも実現できたシステムかもしれない。しかし、その刻々と戦闘状況が変化してゆく様は文字だけではなく、グラフィック上での豊かな表現が可能なスーパーファミコンだからこそ、一層のリアリティを持ってボクたちの目の前に展開されるのだ。

スーパーファミコンというマシンの魔法が、ゲームの魔法さえも変えてしまった！


⬅複数の敵がパーティーを組んでいるときは通常攻撃だが…


➡後衛の敵から順に倒して「フリーズビースト」だけにすると


⬅なんと危機を感じたヤツらは奥の手の吹雪で攻撃してきた！

強く演出された脅威と爽快感

ゲームを終えたときにその作品が面白かったかどうかを決める理由はいくつかあるが、もっとも心に残るのが恐怖感と快感に代表される〝心の揺れ動き〟がどう演出されていたか、だろう。強い敵に襲われるときの脅威、そしてその敵を倒したときの爽快感。これらが強く演出されていればいるほどゲームを終えたときの想いは深くなる。

ＡＴＢによるアクティブな戦闘は、それぞれの敵キャラクターに人格（？）を感じさせると同時に、プレイヤーの感情を揺れ動かす。さらに、緻密で派手な魔法攻撃などの演出も、きっと冒険の思い出を深く懐かしいものにしてくれることだろう。


➡呪文効果をあらわすアニメーションは前作以上のクオリティ


⬅大地震を呼ぶ魔法が地割れを引き起こす。これは壮絶だ！


➡サンダー系の呪文では敵の頭上に強烈な稲妻が降りかかる





吟遊詩人ギルバート

⬅ダムシアン国のはじまりを創ったギルバート家の７代目にあたり、現在のダムシアンの王位継承第１王子がこのギルバートだ。彼らは代々吟遊詩人の家系として長い歴史を持っており、その歌声にはサンドウォームさえもおとなしくさせる、不思議な力が備わっているという

F・Fシリーズの魔法はファミコンの限界に挑戦していた…。

『ＦＦ』シリーズは他のどのファンタジックＲＰＧよりも、魔法を大切にしているという点で評価が高い。

第１作目の時点ですでに魔法を黒魔法と白魔法といったような形で体系付けていたし、魔法の本を買ってそれを読んで学習するというアイデアも興味深かった。

『ＦＦⅢ』に初登場した召喚魔法は記憶に新しいと思うが、これなども『ＦＦ』シリーズ・スタッフの魔法に対する造詣の深さを感じさせる優れたアイデアだといえるだろう。

スタッフの魔法に対するこだわりは、戦闘シーンで使用した魔法をキチンとアニメーションで表現することにもあらわれている。それは作品を重ねるたびに強烈になり、前作『ＦＦⅢ』ではファミコンの機能を極限まで使いこなすほどのアニメ表現に驚いた人も多かったはずだ。

●ファイナル・ファンタジー


⬆「Ｉ」のファイア。当時はこれでも派手な演出をしているほうだったのである


⬇同じく「Ｉ」のサンダー。少ない色数をうまく使って稲妻を表現している

●ファイナル・ファンタジーⅡ


⬇こちらは「Ⅱ」のファイア。見た目にはあまり「Ｉ」のときと変わりがないが…


⬆サンダーも見た目の変化はないが「Ⅱ」では敵１体づつにダメージを与えるようになる

●ファイナル・ファンタジーⅢ


⬇「Ⅲ」では全体的に魔法のビジュアルに命を賭けている様子がヒシヒシと感じられた


⬆一気にグラフィックが進化。「Ⅲ」のファイアはいままでと違って強烈な火柱になった


⬆魔法としてのビジュアルの極致が召喚魔法だ！

F・FIV LABORATORY

自分だけの世界へゆくために自分だけの操作システムを

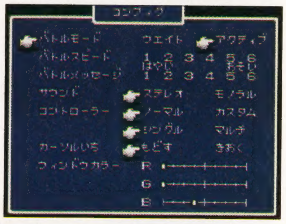
ATB（アクティブ・タイム・バトル）だからこそ活きる

戦闘時間の経過を自由に変える

さて、ここまでの説明でATBが戦闘に現実感を与えるために大きな役割を果たしているシステムだ、というのが理解してもらえたことと思う。けれど、ATBには注意しなければいけない点もある。

それは戦闘中に時間の流れが存在するため、コマンド操作にタイミングをみる行為が必要になってくることだ。もちろんタイミングといってもアクションゲームほど厳しいものではないが、少なくとも従来のターン制のRPGとは違って戦闘中にコントローラから手を離すわけにはいかない。このシステムは『FF』シリーズをやり込んできた人には、さほど気にならないだろうが、初心者は戸惑うかもしれない。

だが心配するな！　コマンドで「コンフィグ」を選べば、コントローラ操作に関するほとんどのことが変更調節できるのだ。ATBに慣れないうちは、魔法、アイテムの選択時に時間の流れが止まる〝ウェイト〟モードに設定するか、戦闘全体の流れのスピードを6段階に調節する〝バトルスピード〟を遅めに設定してやろう。

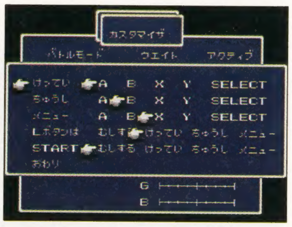

➡〝コンフィグ〟を選べばこの画面が。時間設定もここで変更


⬅慣れた人でもゆっくり楽しみたければ〝ウエイト〟モードで

ATBだからこそ好みのボタンに

従来のターン制戦闘なら「ボクは攻撃だけで」とか「魔法だけで」といった変則プレイもできるだろうが、ATBでは戦闘中に可能なあらゆる操作をしなければならない局面もあるだろう。その際にモノをいうのがコントローラの操作性だ。

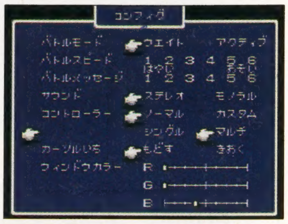
そんなときには操作ボタンの設定変えモードで、自分のいちばん操作しやすいレイアウトにボタン配置を変更してやろう。

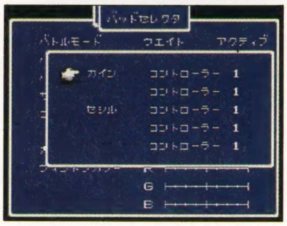

➡パッドを持つスタイルによって押しやすいボタンは違うはず

衝撃の2人同時戦闘参加が可能

もうひとつ。ある意味では今回もっともショッキングなアイデアといえるのが、複数のプレイヤーで戦闘が楽しめる〝パッドセレクタ〟機能だ。

パーティのキャラクターの操作を2つのコントローラに振り分ければ、それぞれが戦闘中に好きなキャラクターを操作できるようになるのだ。友だちと力を合わせて戦うのもいいが、各自が勝手に敵を倒してしまうなんてことも可能。これぞATBだからこそ実現できた、RPG界では初の驚くべきリアル戦闘システムと言えるだろう。


➡最大5人パーティなので、2対3でプレイすることも可能だ


⬅もちろんこれは戦闘時だけの話で、移動は当然ひとりがする

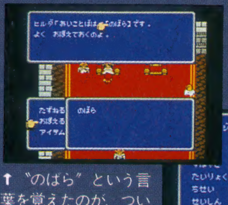
F・Fシリーズは常に革新のシステムを探求そして創造していた…。

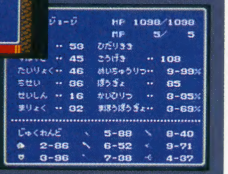
戦闘や魔法以外にも常に新しいシステムを探求しているのが『FF』シリーズの特徴。情報メッセージの整理を目指したWMS（ワード・メモリー・システム）や獲得キャパシティによって行うジョブチェンジ・システムなど、シリーズを通してそのシステムの変遷を見てゆくと、とにかく少しでも遊びやすく奥が深いシステムはないものかと、スタッフが頭をヒネっている様子が見えるようだ。

●ファイナル・ファンタジー


⬆地形が四角いパーツでなく滑らかな海岸線で作られていることにまず驚け

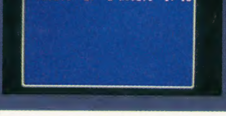
●ファイナル・ファンタジーII

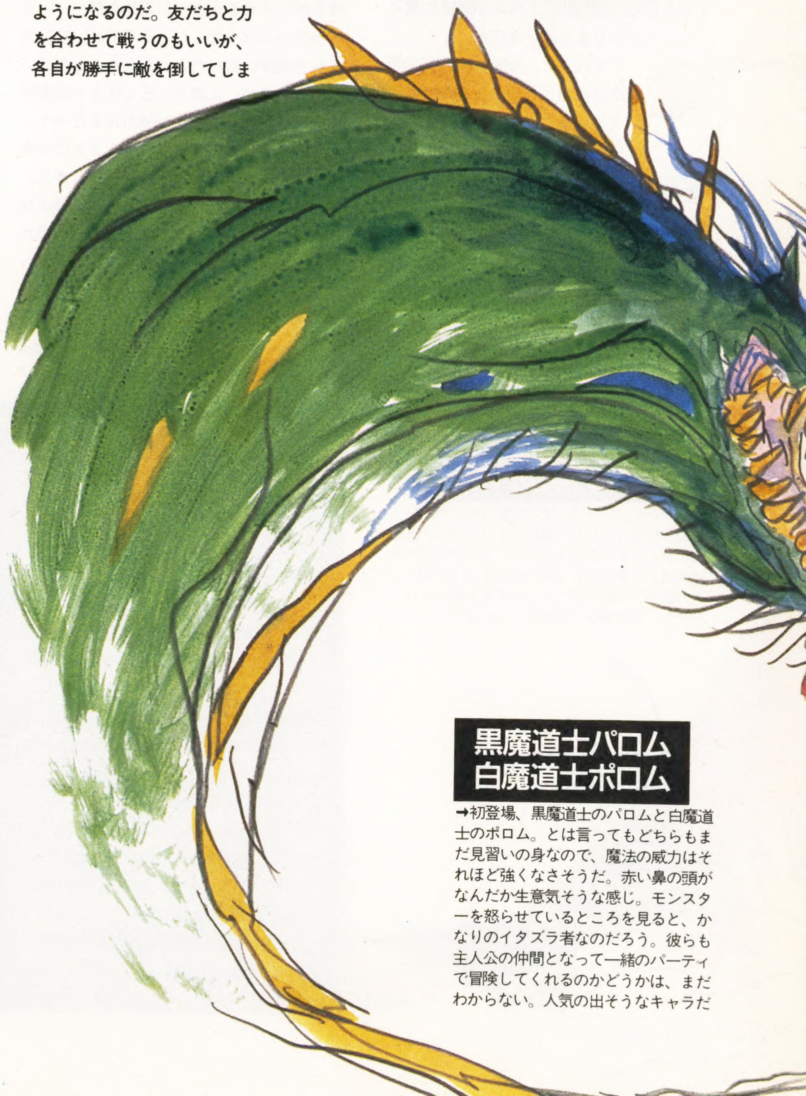

⬇敵に叩かれればそれだけ強く、魔法は使うほど威力が強くなる。それが熟練度システムというやつだったね


⬆〝のばら〟という言葉を覚えたのが、つい昨日のことのように思い出されます。竜騎士もこれで覚えたっけ

●ファイナル・ファンタジーIII


⬇一日も早く道師や魔界幻士になってみたかった。たまねぎ剣士ってのもイイ味があったけど、なんだかなあ…


⬆敵を倒してキャパシティを獲得。規定の量まで積み立てれば目的の職業にチェンジすることができてうれしい



黒魔道士パロム 白魔道士ポロム

➡初登場、黒魔道士のパロムと白魔道士のポロム。とは言ってもどちらもまだ見習いの身なので、魔法の威力はそれほど強くなさそうだ。赤い鼻の頭がなんだか生意気そうな感じ。モンスターを怒らせているところを見ると、かなりのイタズラ者なのだろう。彼らも主人公の仲間となって一緒のパーティで冒険してくれるのかどうかは、まだわからない。人気の出そうなキャラだ

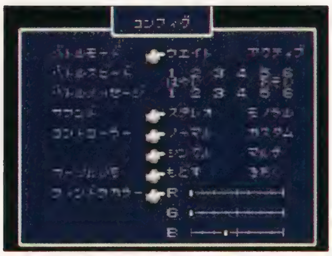
自由に設定してみようか!?

環境設定

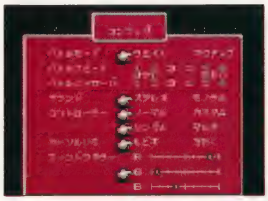
うれしいオマケ ウインドー色設定

最後にゲームシステムとはまったく関係ないが、うれしいオマケを紹介しよう。

『ＦＦ』シリーズはコマンドなどを表示するウインドーが青色で表示されているが、これを好きな色に変えてしまうモードがついているのだ。色は赤・緑・青の三原色から構成されており、これをそれぞれ調整することにより好きな色が作り出せる。人によっては黒くなるように調節して『ドラクエⅤ』気分にひたるという、わけのわからない楽しみ方をする人もいるかも…。



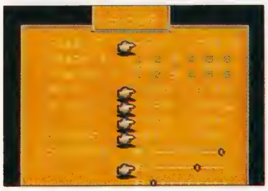
↑これは標準装備の青いウインドーカラー



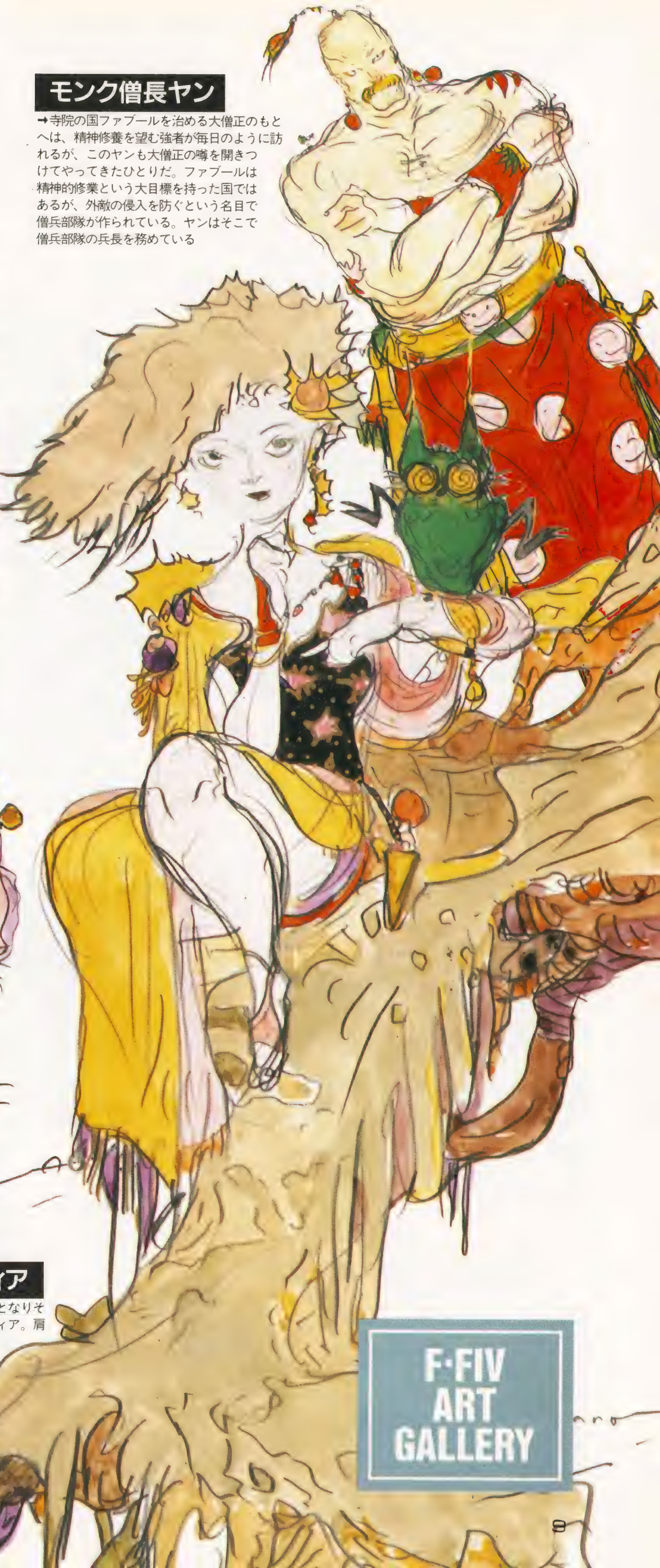
←赤を強めに、緑と青を少量混ぜればこんなピンク色のウインドーにもなる



→ただの緑色でも、青をちょっと混ぜてやればこんなにキレイな色が作れる



←黄色いウインドーなんてのも作れるが、これじゃ目が疲れるだけでツライかも



モンク僧長ヤン

→寺院の国ファブールを治める大僧正のもとへは、精神修養を望む強者が毎日のように訪れるが、このヤンも大僧正の噂を聞きつけてやってきたひとりだ。ファブールは精神的修業という大目標を持った国ではあるが、外敵の侵入を防ぐという名目で僧兵部隊が作られている。ヤンはそこで僧兵部隊の兵長を務めている

召喚士リディア

→今回のヒロイン的存在となりそうなのがこの召喚士リディア。肩に乗せているのは彼女のペットか、それとも召喚した魔物なのか？会える日が楽しみだ



F·FIV ART GALLERY

ＳＦＣ／６月21日発売／¥8800(税抜き)／トンキンハウス

SFC版 Ys WANDERERS FROM YS

ワンダラーズフロムイース

大御所日本ファルコムの大ヒット・アクションRPGシリーズ「イース」の第３作「ワンダラーズ フロム イース」のスーパーファミコン版の発売が迫った。コンシューマ・ソフトはすでにPCエンジンCD-ROM²で発売中、FC・MD版もリリース予定、とマルチユーザーにとっては、悩み多きソフトなのだ。



SFC版のオリジナル味付けとは？



↑メインになる移動画面のレイアウトに大きな変更はない。背景がやや暗めなのにはさびしい気もするけど、キャラとのコントラストがはっきりする効果もあり、ユーザーの好みの別れるところ

「ザナドゥ」「ソーサリアン」などなどパソコン界で次々にヒットを飛ばしてきたソフトハウス、日本ファルコム。中でも「イース」シリーズはアクションRPGということもあって、コンシューマ機にぴたりとハマリ、パソコン・ユーザー以外にもファン層を広げた。最新作「ワンダラーズ フロム イース」はさらにアクション性が高まり、今回おまたせのＳＦＣ版で登場する。

「イース」シリーズはなんといってもシナリオが肝心かなめ。いろんなハードに移植されてるとはいえ、オリジナルであるパソコン版から大規模なシナリオ変更はしないのが原則だ。しかし、シナリオだけが「イース」の魅力ではない。音楽、効果音、グラフィック、オープニング、エンディングと、移植先のクリエイターたちが腕をふるえる場所はいくらでもある。もちろんハードごとにメリットと弱点もあるしね。

さらにシリーズ第３作「ワンダラーズフロムイース」は体当りアクションRPGの「イースⅠ・Ⅱ」とガラリ趣きが変わり、横スクロールのアタック＆ジャンプのアクションになったから、その操作性も大いに気になるところ、アクション自体の難易度が高くないとはいっても、考え方によっては、純粋なアクション・ゲームより長時間付き合うその感触は、ゲームの出来、不出来を大きく左右すること間違いなし。

でも、簡単にいってしまえば、８月にＦＣ（ビクター音産／税抜き7500円）、10月ＭＤ（日本テレネット／価格未定）にも移植されるから、ほとんど全てのコンシューマ機をカバーするこのソフト。ムリせずキミの持ってるハードで遊んでね、とケンもほろろに語ってオワリにしてもいいんだけど、何でも持ってる人、何でも知りたい「イース」マニアのヒトの苦悩はさらに深まるばかりだと思う。

そこで今回はＳＦＣ版の独自性を中心に新着ロムを紹介していこう。



←町を移動中も、美しい３重スクロールが楽しめる



→ＯＰより。何度も行き来する町の入口も、アングルが変わると新鮮



→海上アクション？　これはデモ画面なので操作はなし。ご安心を



↑パソコンにはなかったオープニングデモ。この絵はちょっと子供っぽいかな？

どんなハードにも必ず登場？ SFC版にも移植！

●「イース」移植の現状を分析


FC版

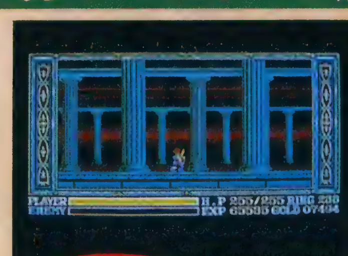
←ＦＣ版・Ⅰ、ビクター音産から88年に発売

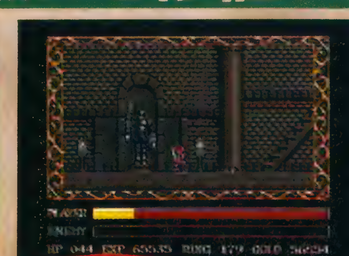

FC版

→ＦＣ版・Ⅱ、同じくビクター音産。90年発売

パソコンのＰＣ9801、8801版が「イース」のオリジナル。「Ⅲ」の発売が89年だから、ちょうど東京書籍がトンキンハウスにブランド名を変更した頃。まあ、まるっきり関係のない話だけど…。

「ワンダラーズ…」だけでなく「イース・ⅠⅡ」から振り返ってみると、コンシューマ機初お目見えは、88年に発売されたＦＣ版の「イースⅠ」。イベントやマップにオリジナル・アイディアが盛り込まれ、パソコン・ユーザーでももう一度楽しめたとか。結構ハードの限界に挑戦してたし、岩場が、「四角」いパズル絵でないギザギザの処理が当時斬新だったのを覚えてる。


PC9801版


CD-ROM²版

ＰＣエンジン版も出色のできばえ。ＣＤロムだから、キャラがしゃべる、音が音楽ＣＤそのまんま……はあたり前にしても、マニアの心を読んだような演出に、感動の鳥肌が立つほど。

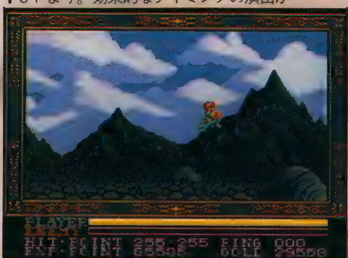
ＭＤの陰で忘れられてるかも知れないが、セガマークⅢ版もあった。ショップのグラフィックがとてもすごかったなあ。

と、移植される側、移植する側、ユーザーと三つどもえのマニアに囲まれ、ＳＦＣで「イース」初挑戦のトンキンハウスは、いったいどこまでがんばったのだろうか。

SFCハード性能＋イースIII＝？？？

●キャラ・背景……グラフィック表現は？


↑ＯＰより。効果的なタイミングの演出が


↑空と雲と山の３重スクロールが使用されている

すでに発売されているPCエンジンCD-ROM^{2}版のグラフィックは確かに評判だがいかんせん多重スクロールはハード的に無理。プログラムの処理で多重スクロールに見せているという努力の結晶なもんだから、キミも気づいていると思うけど、よーく注意してみると、カクカクいってる。もちろん操作に支障があるほどじゃないけど。

その点、ＳＦＣはハードにその機能が備わっているから、多重スクロールはなめらかで、ダンジョンの中を駆け抜ける雰囲気がよく表現されている。

ただ、皮肉なことに、ジャンプしたときの上下スクロールがＳＦＣ版は場面がかなり限られ、苦労の跡が見えるCD-ROM^{2}の方が「想像以上にスクロールしてる」という印象を持ってしまうのはなぜだろう。

全体的に背景のグラフィックは色のトーンを押さえ、テカリ感がないのでポスターカラーで描いたＴＶアニメーションの背景に似てる。マイキャラの色使いが明るめなので、見やすくていいかも。反対に敵キャラの色使いは毒々しくて雰囲気でてる。

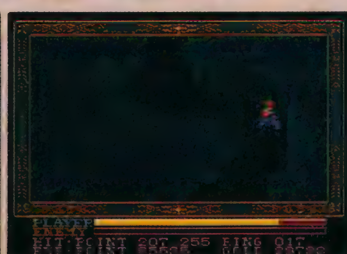
そうそう、あとグラフィックについていうなら、オープニングデモのことも忘れてはいけない。

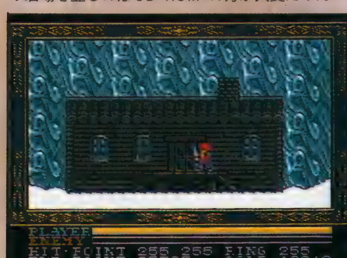
パソコン版のマニュアルに書いてあるプレストーリーをベースにした(？)導入には今回の冒険の動機が織りこまれていて、ゲーム前にふさわしい展開。ただし、ＳＦＣ初参加のソフトハウスにありがちな拡大機能の「ムリヤリ使用」もあった。キャラデザインのセンスはちょっとこってり気味。エンディングデモは……もちろん派手派手なのが用意されているからお楽しみに。

細かいところをいうと、ゲーム画面を囲む額縁もようは、各バージョンによってそれぞれの味があって楽しめる。ちなみにＳＦＣのは刺しゅうみたいで、あんまり趣味がよくないような気がするけど……。

●気になる操作性のクセは？


↑足場と武器を確かめてから、ボスと対決


↑岩場を登るのはCD-ROM^{2}の方が大変だった


↑ドアは上キーで。入りにくいポイントも

アクションRPGなら、操作性やキャラの実体感、攻撃したときされたときの衝撃のカンジが大切。各バージョンごとにクセがあるが、このＳＦＣ版ではどうだろう。

一言でいって操作性は悪くない。でもずば抜けて素晴らしいワケでもない。このあたりはちょっと拍子抜け。ほとんど90°のガケを左右にジャンプを振り分けてはいあがる、なんてシチュエーションもあるのだが、ジャンプの対空時間の短ささえ気にしなければ、難易度自体はそれほどでもない。

難易度のバランシングに図らずも一役買っているのが、フィールドのでこぼこのサイズ。斜めの岩肌に見える部分が、マイキャラを乗せてみると実は３段の階段で作ってあったり、ホントの斜めの地面は存在しない感じがする。普通だったら組み立てが荒い、っていうところだが、アクションが苦手なイースファンには、地獄に仏。ただし、見た目と実際の判定の違いを把握していないと、ボス面で苦労するんじゃないかな、と。ヒットは「ズバッ」じゃなくて、「ザクリ」という感触。

ちょっと気になったのはドア、階段での感覚。やはり見た目と実際のずれが何度か感じられた。とはいっても、ゲームの支障になるようなクセではないけど。

また、武器はストーリー進行に応じてキチンとクラスアップしていかないとダメ。これはどのバージョンの「イースIII」にもいえること。いくらキャラがレベルアップしていても、不適当な武器だとボスにまったくダメージを与えられないことがある。だが必死にアイテム探しをする必要はない。順にストーリーを展開させていけば必ず手に入るし、その武器を手に入れていれば、ボスとの対決はかなり有利に進むということでもある。

アドルの顔の歴史を見よ

世界観のしっかりしたストーリーが「イース」の人気を不動のモノにしているのは確かだけれど、主人公のアドルがヘンな顔だったら、現在のこの地位もなかったかも知れない(？)

有名なのはパソコン版マニュアルの都築和彦氏によるキャラクター。母性本能をくすぐるような甘いマスクがヨイ。

IIIは横スクロールでI、IIよりゲーム中のキャラも大きめ。全体的に派手なイベントも多く、オープニング、エンディングのデモもアリなので、アップの顔もタップリ拝める。また、毎回いろんなヒロインが現れるのも楽しみのひとつ。IIIは金髪だ。

基本になるデザインはあるものの、各ハードごとにテイストの違ったアドルとヒロインになるのは自然の摂理。どれがお好みか友と語り明かすのも、青春であろう(？)


↑ＦＣ版より。IIIは未発売だが、楽しみ


↑ＰＣ－9801のIIIより。センシティブな感じ


↑ＰＣのロム^{2}版より。ＯＶＡなみの出来


↑ＳＦＣ版。ワリと大人っぽくてヨイ

物語はIIの2年後から始まる

「イースIII」はIIのストーリー後半で出会ったキャラ、盗賊ドキがアドルの旅に同行、ドキの生まれ故郷のレドモンドを10年ぶりに訪れるところから始まる。しかしこのドキが、IIIにまで登場する重要なキャラだとは。IIをプレイしたときには、そんなことはまったく感じなかった。このあたりに、ファルコムのシリーズ作りのウマさが……。

つまり基本的にI、II、IIIとも独立したゲームとしてプレイできるが、前作にのめりこんだプレイヤーは、一見の客の数倍楽しめるカラクリなのだ。

タイトルも単純に「イースIII」でなく正式には「ワンダラーズ フロム イース」。直訳すれば「イースからの放浪者」だから、古代王国イースをめぐる冒険がI、IIで一応完結しているところからみても、とっても考えオチなタイトル。

実際、IIIにイースの存在自体は関係して





いない。アドルの存在も、今回の大きなストーリーの流れの中では「脇役」と考えることもできる。

では、ここで物語の紹介をしておこう。レドモンドは地方一の鉱山町。美しい町並みは活気にあふれていたが、町の男たちのほとんどが働きにでているディグレー採石場に不穏な動きが。そこで友人の故郷に立ち寄っただけの、いわば部外者のアドルが持ち前の正義感と冒険心から事件の解明に乗りだすわけ。

物語の核となるキャラクターは、エレナ。ドキの幼なじみの女のコだ。主人公アドルも何かと彼女のために出掛けていくのだが、結局はその活躍がこの地域、ひいては世界を救う冒険へとつながっていく。

ステージは最初の町を含め６つ。各ステージへの移動は、一枚のマップ画面で、場所を指定する。

ビギナーのためのSFC版・基礎知識

●とにかくアクション主体のRPG

Ⅰ、Ⅱのトップビュー形式からサイドビューの視点になったⅢ。当然、アクション主体のゲーム性を考えてのこと。やや大きめのキャラとFCより細かいグラフィックで、多彩なアクションが楽しめる。また、素手の場合と剣を装備した場合のグラフィックが変化するのがかわいい。

アクションを大事にしたゲームシステムは、マップやステージの構成からも伝わってくる。移動は簡単だし、ダンジョンはマッピングが必要ないほどシンプルに仕上がっている。その代わりというわけではないが、岩場をよじ登ったり、足場の下をかいくぐったりするテクニックが必要な場所も。が、アクションのバリエーションさえ把握していれば、操作自体は複雑ではない。

レベルアップはＥＸＰが必要数に達すると、いきなりゲージのＭＡＸが上昇しててびっくり、という感じ。ダンジョンから脱出すると自動的にフル回復するので、ゲームを立ち上げたらしばらくはダンジョンの出入り口をウロウロして、最低限の耐久性を付けることだけは忘れずに。

物語の要所要所にはもちろん中ボスが配備されている。まあ、無益に強いのはラストの大ボスだけで、あとは必ず弱点や攻略法がある。アクションが苦手でも目の前のボスをじっくり観察して、攻略法の謎を解明するくらいの余裕が欲しい。

ダンジョンの奥底から町へひとっとびのアイテムやマジックはないが、ボスを倒すとＨＰはフル回復する親切設計だ。



↑イベントクリアごとに行動範囲が広がる

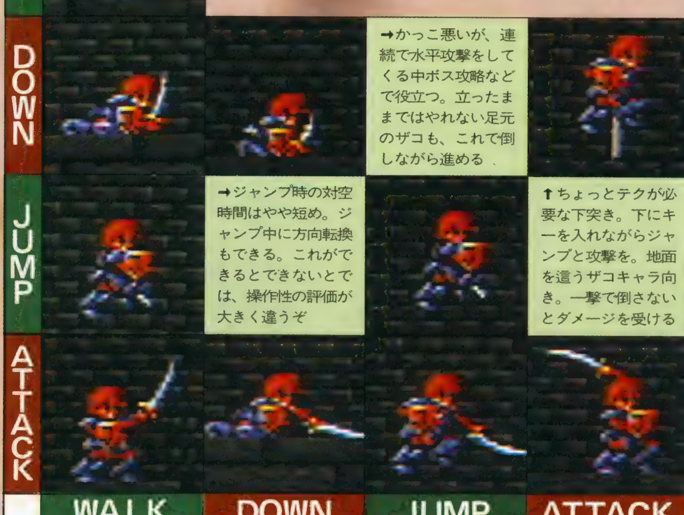


↑セーブファイルは15個。名前は勝手につく

◆キャラのアクションはやわかり表



スタートボタンでポーズセーブ、アイテムなどのインフォメーションはセレクトボタンで呼び出し、基本動作は✚キーとB、Yボタンで行う。組み合わせると表の動きのほか、「上突き」もできる。ＳＦＣのボタン数を見てどうなることかと思ったけど、シンプルなセンで落ち着いたようだ。



ＲＰＧのイベントは「○○を持ってくるのじゃ」とか言われて、持ってきたらきっと祭りが始まるだろう……と予想できるコトも多い。それはそれで励みになって、けして悪いことではないが、「イースⅢ」の不意うちっぽいイベント展開は新鮮でもある。ダンジョンの中程でふいに話し声が聞こえてきたり、突然かたき役と閉じこめられてしまったり、予期せぬだけに感動もひとしお、なのだ。また、それだけシナリオがぎっしりつまっているし、町の中のメッセージだけで処理するのは味気ないという配慮ともうけとれる。

見方によっては煩わしいアイテム探しも今回はほとんどない。でも、アイテムのバリエーション自体に貧弱な印象はない。ゲームを進めていけば自然に必要なアイテムが入手でき、薬草などの回復系以外はだいたい持っていれば自動的に効果が発揮されるシステムだからだ。

アクションゲームと考えた場合の煩雑なシステムの削除と、これでもかというドラマ性の練り具合。さすが、ほとんどのコンシューマ機に移植されるだけのことはある。

ステージごとに異なる仕掛けが

ちょっと気が早いようだが、冒険の舞台となる６つのステージの紹介を簡単にしておこう。

まず、冒険の拠点となるレドモントの街。店や情報もここで。ゲーム中、ただひとつの街でもある。宿屋は使用できないが、ＨＰは安全地帯で自動的に回復するので必要なし。

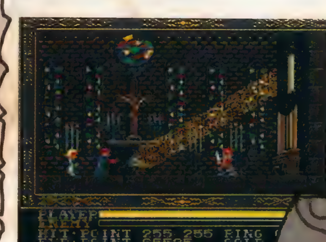
最初の冒険の舞台となるのはティグレーの採石場。ここには２度訪れることになる。街の人が若干この危険な地域に残っているから、情報収拾の場ともなろう。



次はイルバーンズの遺跡。いよいよアクションＲＰＧらしくなってくる。後戻り不能の厳しいイベントがかくされているが、ゲーム中唯一の、宝箱以外でアイテムが手に入るポイントも。

そして雪山とスクロールの見応えたっぷりのエルダーム山脈、ダンジョンの手応えアリのバレスタイン城、決戦の場ガルバラン島と物語は広がっていく。

先に進むにつれて存在が重要になってくるアイテムが「リング」。全５種類とも効果が異なり、今回なくなった、魔法の要素を補うアイテムといえよう。



目的別イースの選び方アドバイス

さて、ハードは何でも持っている人のためにアドバイスもしておこう。そんなにリッチなら全部買ってみて比べるのもイイが、ゲームシナリオはだいたい同じだ。ただ、たとえばFC版のⅠとⅡは容量の少なさを感じさせないマップ、イベントの手直しが加えられてあると評判になった。

というように、オリジナルの完成度が高いからそれに忠実、とはいっても個々にテイストはいろいろ。選ぶ余裕があるなら、ぜひいろいろ試してみてほじい。ほら、マニアへの道はすぐそこだっ。

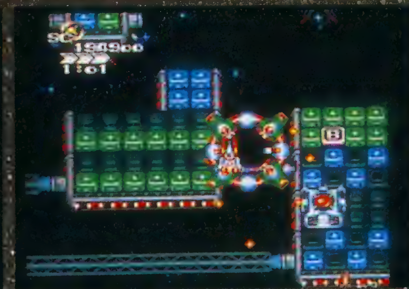
スクロール	SFC版	手軽に楽しめる美しい多重スクロールがＳＦＣ版の最大のおススメポイント。ＳＦＣハードを購入するために、他ハードを買い控えていたユーザーも多いのでは、と予想できるから、イースファンの幅を広げる可能性も秘めている。
音質	PC版	ＰＣエンジンCDロム²を持っているなら、必ず「イース」をプレイしよう。つきつめれば普通のＣＤをタイミングぴったりで流しながらプレイしているようなもの。音楽演出も秀逸で、ＯＶＡ並み。
オリジナル性	パソコン版	そりゃ、そうだ。でも、見てびっくりのグラフィックの緻密さとソフトパッケージの上品さ、マニュアルの豪華さはコンシューマ機ユーザーの常識を越えている。エンディングもすっごく美しいのだ。
意外性	セガ版	発売が予定されているＭＤ版はメジャー、普及版となりそうだが、マークⅢ版のⅠは今となっては知る人ぞ知るコレクターアイテム。メカアタフタを導入し、にわかイースマニアを足元にひれふさそう。
コスト性	FC版	ＳＦＣどころではない経済封鎖状態なら、それに逆らわずＦＣ版発売を待とう。一気にⅠ、Ⅱ、Ⅲとプレイしてもいい。やけになって「ＳＦＣではⅠとⅡがない」とナンクセをつけてもいい。だが、Ⅲの仕上がりは割りとよさそうだぞ。

発売直前！

COMING SOON

新作ソフト情報





発売日がだんだんと迫ってきて、ユーザーの期待度もそろそろ上がってきている注目ソフトをピックアップ。どのソフトも7月に発売を控えたものばかりで、スーパーファミコン2作とPCエンジン2作の合計4タイトルを特集する。夏に向けて開発が進められている期待度大の作品群をここに紹介する。

SFC 超魔界村

■カプコン■8月発売予定■¥8500（税抜き）

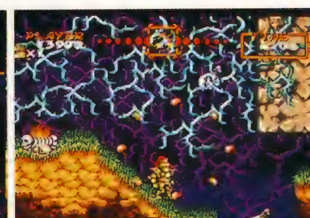
『超』になり、今甦る

目を見張る美しさ

魔界村、大魔界村に続く『魔界村』シリーズ第3弾の新作超魔界村は、スーパーファミコン用の完全オリジナル作品となっている。まだ完成版を見ていないので何とも言えないが、全体としての雰囲気は、前作や前々作以上に、オドロオドロしいながらも、美麗なグラフィックで『見せる』ゲームとしての作品の完成度は非常に高いと言えるだろう。又、トラップの種類なども増えたり、アクションにおいても、他の2作とはいくつか変更になっているため、最初は操作系に慣れるのに多少時間がかかるかもしれないが、決して操作感が悪いのではないので、心配はないだろう。

さて、問題の難易度について少しだけ触れておこう。魔界村、大魔界村といったシリーズの延長上にあるということで、思った通り、決してクリアーは容易ではないだろう。アクションゲームの腕に自信のある人には、是非トライしてもらいたい!!





↑ステージ1の後半、森の中を進むアーサー。この先彼を待ち受けるものは？
←ステージ2前半の帆船ステージ。水面のグラフィックが素晴しい!!



↑これまでの作品と同じく宝箱が出現。しかし中には、アイテムではなく何とトラップが！



↑新しく登場の盾。又、鎧の色にも注目。鎧の種類も増え、この他に二種類ある。



↑新アクションの二段ジャンプ。ステージの各所には、これでなくては越えられない箇所もある



↑新しく加わった武器の1つ。3WAYで飛び、パワーアップするとホーミングしてくれる

ここが新しく変わった

今までのシリーズと同様、攻撃アイテムがいくつかあるが、変更になったり、新しく加わったものがあるので簡単に紹介しておこう。まず標準装備のヤリ。これは今までとほとんど同じくわりと使える。2つ目は、カマ。これは前作の円盤と同じで、地形に沿って飛んで行く。3つ目は初登場のボウガン。ボウガンは通常は3WAYで、鎧がパワーアップするとホーミングもする。これは結構使える。4つ目はナイフ。今までと変わらず、使えるアイテムだ。最後がオノ。前作でもそうだったが、これは使えない。しかも一度自分の頭上に上がってから斜め下に落ちるという動きのため、宝箱を開けるのさえひと苦労である。

こうして全体を見るとやはり、ナイフ、ボウガンは大変良く使える。ヤリとカマは普通。取る位なら死んだ方がマシに思えるのが、オノという感じかな。

さて、次は鎧。鎧も増えて3種類になった。今まで通りの銀色。それから初登場の青色の鎧。この鎧を手に入れると各武器の効果や強さが変わる。たとえば、ボウガンの時に青い鎧を手に入れると、ホーミングの能力がついたりする。そして黄金色。前作だと、それぞれの武器アイテムに対応した魔法が使えたが、超魔界村ではというと…まだ分からない。まだ未完成の状態なので何ともいえないが、きっと…だろう。

さて次は新アクションである2段ジャンプだが、よく他のゲームにありがちな操作性が悪いということはない。一度ジャンプすれば、2度目はどんな高さからでもとぶことができる。しかしこのどんな高さからも、というのがクセ者で逆に言うと、どんな高さにでも上手くジャンプ出来るような微妙な操作が要求される箇所が、でてくる可能性があるということだ。ただこれは、練習さえすれば、上手くコントロールが出来るようになれるはずだ。

更に大胆に、更に過激に変化する

変化に富む地形

前作の大魔界村でも地形が変化する場所があったが、超魔界村では、もっと凄い。例えば、右の写真を見て欲しい。これらは違う場所ではなく、3つとも全て同じ場所だ。つまり、前作のように画面内のある一部が変化するのではなく、画面内の地形そのものが沈んで、一番下の写真のようになってしまうのだ。気をつけておかないと、普通のジャンプで行けてしまう場所が、地形が変化してしまったために、二段ジャンプしなければ、行けなくなってしまうことがあるのだ。地形の変化が起こる場所は決まっているので、憶えれば驚かずに済む。

又、それだけではなく、他にもトラップが存在する。1つ2つ例を挙げると、ガイコツを降らすトーテムポール状のようなものや、通るだけで強制的に中に引き込まれてしまう牢屋のような場所などもある。これらも、気をつけていれば、大したことはないのだが、牢屋などの場所は、敵を倒さなければ外に出ることができないので、用心が必要である。



←これはまだ変化が起こる前。この場所がどう変わるか?



↑上の写真と見比べて変化がわかるだろうか?



←そして、結果として、坂が緩やかになってしまった

荒れ狂う波に注意

地形の変化やトラップについて少し述べたが、なんと言っても極めつけは、この高波だ。右の2枚の写真は、地形の変化と同様、同じ場所を違う時間に撮ったものである。見比べて分かる通り、上の写真では陸地であったものが、下の写真のように波に削られて、足場が小さくなってしまう。もしプレーヤーがその場にいると、いっしょに流されて、プレーヤーアウトとなってしまう。それを避けるためには、高い岩の上にタイミングよく乗って避けるしかない。そして、たとえ上手く波を避けられたとしても、その後が更に大変だ。何が大変かというと波にさらわれずに残った小島を渡りきるのが容易なようでけっこう難しいのだ。渡るためには二段ジャンプと通常のジャンプとの上手な使い分けが必要なのだ。頭ではわかっているつもりなのだが指先が上手くついて行かないのだ。この辺を考えてみるとやはり、微妙な操作の習練が必要であると思われる。きっと先のステージでは、もっと意地悪な仕掛けがあることだろうから。



↑これが高波だ!! ちゃんと波が来る場所を憶えておいて、写真のような岩の上にいないと、波に流されてしまう



↑波が通った跡には、足場の少ない小島が残る。ここで、2段ジャンプと普通のジャンプの使い分けが出来ないと落ちてしまう…

その他の見どころ紹介



↑1面のボスの怪鳥だ。こいつは首を伸ばして来る他に、口から玉子を吐き出す。放っておくと、玉子から子供が産まれてきて厄介な事に!!



↑首を伸ばしてきた!!こいつの弱点は頭だ



↑吐いた玉子から、小鳥が産まれてきた!!



↑こちらも2面中盤。アーサー絶体絶命!!果たしてこの後一体どうなるのか?



←2面の中盤にあるゴンドラ。楽だからといってこのまま乗っていると、とんでもないことに…



→ちょっとだけ登場の2面ボス。果たしてこの後、アーサーの運命は?以下続報を待て!!

全体を通しての感想

グラフィック

本文中にも述べた通り、グラフィックに関しては、結構レベルが高いと言える。

たとえば一面の地面の下を見ると、ガイコツや棺桶が埋まっていたり、2面に入り水面の波の動きや、描き込まれた帆船など、グラフィックだけでもこのゲームの価値を高めていると言いたくなる。

ただこれは、ゲーム性とは全く関係の無い話だけど。

ゲームの難易度について

これも少し本文中に述べたように、決して、簡単だとは言えないだろう。

アクションにしたって、2段ジャンプにより幅が広がったし、その2段ジャンプも決して操作性が悪いわけじゃないけど、どう考えても…難しい。

やっぱり上に攻撃が出来ないっていうのは、マイナスの要素になってると思う。

だからと言って、難度のみで本作品の価値を決定してしまうのは正しくない。カプコンのアクションゲーム、特にこの「魔界村」シリーズは異常なほどの難度で有名である。なのにファンは多い。当然さらなる〝挑戦的〟なシリーズ新作をファンは待ち望んでいるはずだ。

魔界村、大魔界村…そして超魔界村と、どれを取ってみても、決して初めてやってみてすぐに終わるゲームではないが、作品自体の出来はしっかりしているので、早く完成版をプレイしてみたいと思う。

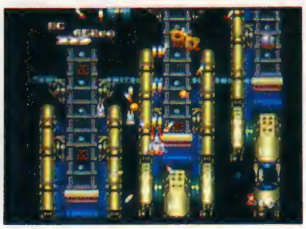
PC **ファイナルソルジャー**

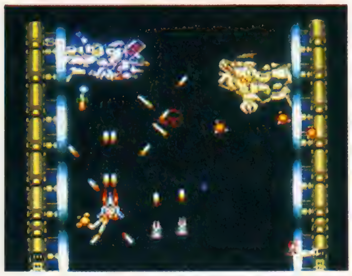
■ハドソン■7月5日発売■¥6500(税抜き)

暑い夏を吹き飛ばすのだ

今年の夏もキャラバンだ

いやァ段々と暑くなってきましたネェ。もうすぐ夏だからね。夏というともちろんあれしかないでしょ。そう、キャラバン。○○プロスカウトキャラバンじゃないよ。ハドソンのキャラバンね。やっぱハドソンのキャラバン用ソフトっていうと、シューティング。キャラバン用シューティングっていうと、ハイなスピードとあふれる敵キャラ、多彩なボス、ノリのいいBGMといった感じで、PCのソフトの中でもレベルが高いのは知っての通り。そして今年の「ファイナルソルジャー」も今までの作品の流れを汲みながらも、新しい要素を加えて更にパワーアップしての登場だ。


→これは、1面。パワーアップアイテムは一つも逃すな


↑1面のボスが登場。ロボット2体による同時攻撃だ。片方はミサイル、もう一方は破壊できる円盤状の弾を撃ってくる


↑2面の中盤。スクロールがおそくなったら、要注意。列車砲(?)が、弾をバラバラとまいていく。すぐに破壊しろ

ここが、こう進化した

さて、このゲームには、スーパースターソルジャー(PC)や、ヘクター87(ファミコン)のように、ノーマルゲームと2分・5分間のタイムトライアルモードが付いているんだけど、タイムトライアルについては、下で説明するので、ここでは主なゲーム内容とシステムについて少し述べよう。

先ず、ゲームシステムは、以前のガンヘッドやスーパースターソルジャーと同じく、同じアイテムを取りつづけると、武器のレベルが上がって、それと同時に耐久力もアップする。

主な武装は、標準装備のバルカンの他、レーザー、Eビーム、ファイアがあり、オプション兵器としてミサイル、オプションがある。又、レーザー、ファイア、Eビーム、ミサイルの4種類は、選択モードで各3種類のうち1種を選べて、プレイヤーの好みに応じたパワーアップが出来る。そして、今回変わったのは、ミサイルとオプションが同時に装備出来るようになり、何とオプションがボムとして使えるようになったことだ。しかし1度につけられるオプションの数は2つまで。つまりボムは2発までしかストック出来ないということ。でも心配無用。アイテムキャリアは、頻繁に出現するので、自機が危機に陥ったら迷わず、ボムを使おう。ボムが残っていたのに、大事に使わないでいたため、自機がヤラレたなんて事の無い様に。


←これが選択モード。自分の好みにより、設定できる


→危機を感じたら、迷わずボム。破壊力も強力だ

撃ちまくって、とにかく得点を稼げ

2分、5分で勝負する

さて、次はキャラバン名物?タイムトライアルモードの登場だ。ルールに関しては致って簡単。ただ単に2分間モードなら2分間、5分間モードなら5分間以内で得点をどれだけ稼ぐ事が出来るかということ。ねっ簡単っしょ。なーんてな、ただ時間内に出て来る敵を全て撃つだけじゃ、高得点にはならないのだ。では、一体どうすればいいのか?

まず1つは、高得点のキャラクターを必ず倒すべし。高得点のキャラクターなんて分かんないと言う人がいるかもしれないので、断わっておくと、敵を倒す時に、高い得点を得るような倒し方を必ずするということ。これは、スーパースターソルジャーをやった事のある人は分かると思うけど、敵のキャラの中には、二匹同時に倒すと、高い得点となったり、合体する敵キャラクターなどは、中に入って破壊すると、高い得点となったりする。この他にも多々そういった特別な敵キャラはいるかもしれないので、各人工夫するように。

もう1つは、敵のまわりを早くするということ。これはまだ確認してないけど、前作と同じだとすると、倒せば倒すだけ次の敵が出現してくるハズなので、出てくる敵全て破壊するつもりで。あと、パネルも得点となるので出来るだけ壊すと良い。

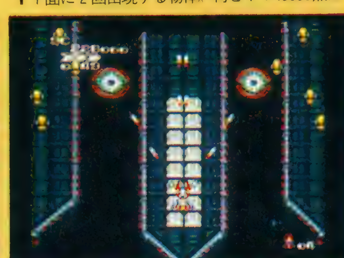
こうすれば、高得点だ

さあ、次は、高得点キャラを紹介しておこうか。先ずは、ボーナスのプレート。これを取りつづけていると得点がアップする。次は、浮かぶ目玉。これは、同時に倒すと得点が高いぞ。次は合体するキャラクター。中にはさまれて破壊すると、高得点だ。全部紹介できないけど、後は写真を見てね。ちなみに77万点台は出せるそうだよ。

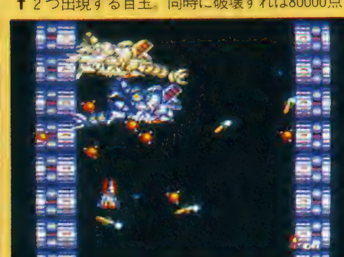


↑1面に2回出現する物体。何と1つ40000点だ


↑1個1000点のボール。取れるだけ取るのだ


↑2つ出現する目玉。同時に破壊すれば80000点


↑ボーナスプレート。逃がさなければ高得点に


↑ボス登場。すぐ倒さず、得点稼ぎをするように

プレイしてみて

今回プレイしてまず感じたのは、グラフィックの色使いがケバい…ということ。このシリーズ(ガンヘッド、スーパースターソルジャー)は確かにハデではあったけど、根本的にケバイのとハデなのは違うと思う。そんな意味で少々目に痛いかなと感じた。ゲーム自体の完成度は高いと思う。ただ、敵の出現する数が多いため、最終的に使える武器は、標準装備のバルカンで、その他の武器があまり有効に使えないのが、少々寂しく感じた。

最後にサウンドについて。これについては、素晴しいの一言に尽きる。スピード感といい、メロディといい、このシリーズは年々どんどん素晴しくなっていく。さすがは、ハドソン。昨年のスーパースターソルジャーの時も、PCエンジンってこんな上手く音作りが出来るんだと感じたのに、今回は更にその上を行っている。ボスの前で喋るし。サウンドプログラムを担当された方、御苦労さまでした。「ファイナル」といわずに、次作も期待したいと思う。



SFC エリア88

■カプコン■7月下旬発売予定■¥8500(税抜き)

名作コミックがゲームに

戦闘機を上手く駆れるか

エリア88といえば、アニメーションにもなった人気コミック。それを数年前にカプコンが、アーケードゲームに移植したのは、まだ気憶に新しい。そして、遂に今年の夏スーパーファミコンに登場することになった。

ゲームは、横スクロールのシューティング。武器は、ノーマルショットの他に、ショップで買えるオプション兵器がある。このオプション兵器は各戦闘機によって、搭載できるものと、できないものが有るので、各面ごとによく考えて選ぼう。自機はダメージ制、セミオート連射付きだ。



↑これがキャラクター選択画面。それぞれの特性を知り、慎重に選ぶべし



←一方こちらは、戦闘機の選択画面。

まず、ゲームを始めると、3人のキャラクターから1人選ぶことになる。3人は、それぞれ、特性(レベルの上がり方が早いとか、ライフポイントの回復が早いとか)があるので、それぞれプレイヤーの好みに応じて選ぶといいだろう。

キャラクターを選び終わると次は、自機の選択。初期段階では、性能のいいヤツなんか、お金が無くて買えないけど。

そして次は、オプション兵器の選択。この、オプション兵器が、けっこう使えるものがあって、上手く使うことが出来れば、先の面に行くのも楽になるだろう。ただし、これも買わなければならないので、お金の使い方については、良く考えるように。無駄使いすると、後の面辛くなってしまうぞ。結局、敵をのがさず、お金を稼がないと、何も出来なくなってしまうぞ。

作戦を成功させるのだ

シューティングステージで思ったことは、けっこう難しいということ。敵の弾が一発命中すると、ライフメーターが一気に減り、その瞬間に2発目をくらうと、撃墜されてしまう。だから一発目をくらったら、ライフメーターが回復するまで、敵の2発目を続けてくらわないように。

それでは、簡単に、ステージ1とステージ2を紹介しておこうか。

まずステージ1、砂漠のステージだ。このステージの目的は、巨大戦車を倒すことだ。ステージ1だということもあって、この面は、そうは難しくない。ボスもタイミングよく避ければ、簡単に倒せるだろう。

次は、ステージ2。雲海の面だ。いやあ雲のグラフィックが美しい。でも、グラフィックに気を取られていると、とんでもない事に。特にステージ2のボスは、パターンを見切らないと、何度も死ぬことになるので落ちついて撃ち込むべし。



→1面のボス、重戦車登場。弱点を見つけて、撃ち込むべし



↑ステージ2の画面。背景の美しさに気を取られていると、敵にあっさりやられてしまうぞ



↑2面のボス、ステルス登場。攻撃も、爆弾、機銃、分裂弾と激しい。気を緩めるな

(※画面は開発中のものです。)

PC PC原人II

■ハドソン■7月19日■¥5800(税抜き)

原人ふたたび大暴れ

岩をも砕く原人頭突き

ハドソンから、昨年発売されて人気が高かった正統派アクションゲーム「PC原人」が、更にパワーアップして帰ってきたぞ。

ゲーム自体は、頭突きを武器とする原人によるアクションゲームだ。又、この頭突きは、ただ敵を倒すだけではなく、アイテムを取るために、花をたたいたり、邪魔なブロックを壊して通路を開いたりと色々な使い道がある。

更に重要な使い道としては、ジャンプ中に頭突きを連発すると、滞空時間が長くなるのだ。これを上手く使えないと、行けない所や、困る場合があるので、よく使い方に慣れておこう。特にボーナスステージなどでは、この技を上手く出来ないとはがゆい思いをすることになる。



←伝家の宝刀、原人の頭突きだ これさえあれば恐いもの無し?



↑ボーナスステージ。ボーナスステージは、他にも数種類アリ。稼ぎまくるのだ

最後に全体的に見て、ゲーム自体の出来もよく操作性も大変いい。しかも普通のゲームの難易度設定と違い、モードが「れんしゅう」「はんにんまえ」「いちにんまえ」と分かり易く、アクションゲームを苦手とする人でも楽しめる。

そして、やはりこのゲームの面白さは、原人のキャラクターだ。たとえば原人が二枚目キャラだと、表情の変化等も付けにくく、プレイしてる人間が入り込みにくいが、キャラクターの表情が豊かだと、全くその逆だ。「PC原人II」は、バランスと、キャラの良さがマッチした、好ゲームだ。

表情の豊かさにオドロキ

さて、文中で原人のキャラクターについて述べたが、それは決して、顔の表情の変化だけでなく、アクションにも表われる。

例えばパワーアップでPC美人(?)に変身すると、ジャンプの仕草さえも、可愛らしくなったり、又同じくパワーアップで怒った時にも、攻撃方法が頭突きから、口から火を吐くのに変化するなどといった風に、アクションまで変化してしまうのだ。

ここで、全てを紹介するのは無理なので、数点写真を載せておいたので原人の表情の豊かさを見て欲しい。



↑鯉の滝登りならず、原人の滝登り。さてこの上に一体何が待ちうけるのだろうか



←垂直の壁も、根性で登ぼる



→うっふん私がPC美人よ



←原人怒る。怒りの炎で敵を焼け

CONTENTS

6/4 HIPPON SUPER!7月号

ハード別ゲームリスト

スーパーファミコン

アクトレイザー/イースIII/ウルトラマン/SDザグレイトバトル/F-ZERO/エリア88/ガデュリン/グラディウスIII/シムシティー/ジャンボ尾崎のホールインワン/スーパープロフェッショナルベースボール/スーパーマリオワールド/ダライアスツイン/超魔界村/ドラッケン/パイロットウイングス/遥かなるオーガスタ/ビッグラン/ファイナルファイト/ファイナルファンタジーIV/ポピュラス/ボンバザル

ファミコン

ウエスタンキッズ/AD&Dプールオブレイディアンス/エジプト/快傑ヤンチャ丸/カオスワールド/シャトードゥファントーム/JuJu伝説/すごろクエスト/ダイハード/たいむゾーン/超人狼戦記ウォーウルフ/つっぱりウォーズ/天地を喰らうII/忍者龍剣伝III/飛龍の拳スペシャル・ファイティングウォーズ/ファミリーサーキット91/ボンバーマンII/メタルスレイダーグローリー/リトルマーメイド

PCエンジン

F1サーカス'91/コブラII・伝説の男/シャーロックホームズの探偵講座/スプラッシュレイク/精霊戦士スプリガン/戦国関東三国志/大旋風改/トリッキー/パワーイレブン/PC原人2/ファイナルソルジャー/マジカルチェイス/魔笛伝説アストラリウス/メタルストーカー/レーシング魂

メガドライブ

アドバンスド大戦略/宇宙戦艦ゴモラ/エイリアンストーム/空牙/サンダーフォックス/ジュエルマスター/将棋の星/ストリートスマート/デビルクラッシュMD/ファステストワン/ベアナックル/マーベルランド/レッスルウォー

ゲームギア

がんばれゴルビー/グリフォン/ハレーウォーズ/ベルリンの壁/まじかるタルるートくん/MAGICAL PUZZLE POPILS/ラスタンサーガ

ゲームボーイ

ヴァトルギウス/エアロスター/エレベーターアクション/ゲームボーイウォーズ/サッカー/紫禁城/ジャングルウォーズ/人生ゲーム伝説 聖剣伝説FF外伝/大戦略/チョップリフターII/ドラキュラ伝説2/バトルシティ/ロックマンワールド

TVゲーム・ヒットチャート

TV GAME HITCHART

スーパーFCからディスカウントまで人気・売れ筋情報

読者が選んだほしいソフト
HIPOON SUPER／VOL.6のアンケートハガキより

SUPER FAMI-COM TOP 10

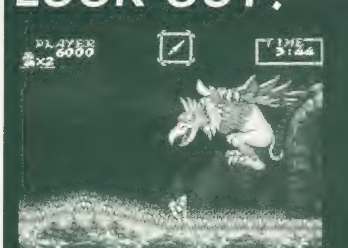
今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	2	↑	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	416
2	1	↓	ドラゴンクエストⅤ	エニックス	368
3	3	=	ウィザードリィⅤ	アスキー	298
4	5	↑	真・女神転生	アトラス	142
5	6	↑	新・ゼルダの伝説	任天堂	130
6	4	↓	シムシティー	任天堂	72
7	—	↑	超魔界村	カプコン	64
8	8	=	スーパーR・TYPE	アイレム	54
9	—	↑	ドラッケン	ケムコ	46
10	—	↑	がんばれゴエモン	コナミ	38

ベスト5は不動

上位陣の人気は根強く、大きな変化は見られない。細かいところでは、FFⅣとドラクエⅤの順位逆転に目が行くが、これは、初心会、発売のメドなど、具体的なデータが出てきたことによる期待感の膨らみが大きいようだ。

下位では、「ウルトラマン」、「オーガスタ」などが発売によって下がって行ったのに対し、根強く6位に残った「シム・シティー」が注目される。値崩れのようすも見せないだけに、まだまだ粘るかもしれない。新顔ソフトも多くランクインしてきたが、これも初心会の影響がうかがえる顔ぶれだ。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフト一



↑美しいばかりでなく、ダイナミックに動く背景は、SFCならではのもの。しかし「魔界村」がそのままパワーアップしただけ、というのではちと寂しい。独自の演出に期待

もはやカルト的と言えるまでの根強い人気を誇る、「アクションのカプコン」から、いよいよ「超魔界村」が登場する。内容については、初心会、もしくはその関連記事などで画面を目にした人も多いだろう。基本システムはあくまで「魔界村」だが、内容はSFCオリジナル。シリーズのファン、メーカーのファン以外にまで人気を拡大できるかが、今後のチャートでの動きを左右することだろう。信頼性、安定感で「買い」というところか。

読者が選んだほしいソフト
HIPOON SUPER／VOL.6のアンケートハガキより

FAMI-COM TOP 10

今回	前回	動向	タイトル	メーカー	得点
1	8	↑	メタルマックス	データイースト	226
2	3	↑	ココロン	シュールドウェーブタケル	216
3	2	↓	ファミリーサーキット91	ナムコ	144
4	1	↓	天地を喰らうⅡ	カプコン	134
5	4	↓	ジャストブリード	エニックス	118
6	6	=	ダークロード	データイースト	88
7	—	↑	ボンバーマンⅡ	ハドソン	74
8	9	↑	イースⅢ	ビクター音楽産業	60
9	7	↓	ラグランジュポイント	コナミ	56
10	—	↑	ドラゴンボールZⅡ	バンダイ	48

MMついにトップへ

データイーストの野心作（？）「メタルマックス」の人気は高まる一方で、ついにトップへと躍り出ました。戦車という新鮮なフィーチャーもさることながら、自由度の高いシナリオが一番の魅力と思われます。編集部でもハマった人が続出したほどです。

なかなか全貌の見えてこないエニックスの「ジャストブリード」は少しずつポイントを落としながらも5位。ドラクエがスーパーファミコンに移行してしまった今、ファミコンユーザーの期待を一身に背負っていると言っても過言ではないでしょう。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフト一



↑戦闘用の職業は戦士と魔術師しかありませんが、それ以外にも街での職を選ぶことができる点に注目。職によっては特殊能力を持っており、ゲームを盛り上げてくれます

発売されてかなり経ちますが、データイーストの「ダークロード」の人気は衰えません。というのも、どうやら買えなかった人が多かったらしいのです。発売日の夕方に秋葉原へと行った編集部のスタッフのひとりは、ショップを3件回っても売り切れで買えなかったと言っていました。少々マニアックな内容ですが、いろいろな遊びができ、きっと何度も解いてみようという気にさせてくれるでしょう。中古屋で見かけたら即買い、ですね。

●得点の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

READER'S VOICE ～読者の声～

●CD-ROMが急に欲しくなってしまった。「マンホール」や「コブラII」であそんでみたいっ！　でもコブラの声は山田康雄さんではなくTV放映の時の野沢那智さんの声でお願いして欲しかった気もするなぁ。

(東京都・ヒデヨシ)

●イースIIIの最後のボスってそんなに強いでしょうか。私は2回目で倒してしまった。ちなみに、シャイニング＆ザ・ダークネスの最終ボスはかっこ悪かった。

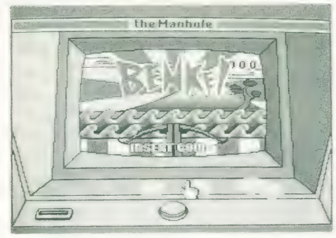
(新潟県・笠原安弘)

●4月10日にスーパーファミコンを買った。それで今一番ハマっているのがシムシティー。しかし人口20万人前後で煮つまってしまった。

(京都府・田畑　剛)

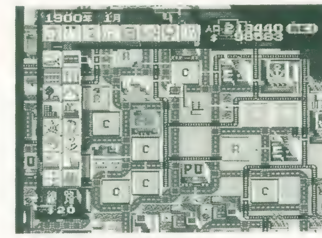
●ナムコがスーパーファミコンに参入するのはいいが第一弾ソフトはピストル大名がいい。

(岩手県・小田島春輝)



↑これといった目的を持つこともなく「マンホール」ワールドを見て、聞いて、そこにあるものに触れる。これが「マンホール」の楽しみ方。CD-ROMを生かした作りだ

↓「シムシティ」はかなりの売れ行きを示している。スーパーファミコンならではの容量を生かした作り方、またいくつかのオリジナルアイデアはさすがである



読者が選んだほしいソフト HIPOON SUPER／VOL.6のアンケートハガキより

PC-ENGINE TOP 10

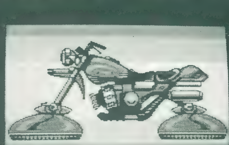
今回	前回	変動	タイトル	メーカー	得点
1	5	↑	コブラII	ハドソン	140
2	4	↑	マンホール	サン電子	122
3	10	↑	シャーロックホームズの探偵講座	ビクター音楽産業	114
4	2	↓	F1サーカス'91	日本物産	110
5	7	↑	ソーサリアン	ビクター音楽産業	98
6	1	↓	ポピュラス	ハドソン	92
7	—	↑	ワンダラーズフロムイース	ハドソン	90
8	8	=	天外魔境II	ハドソン	78
9	—	↑	天地を喰らう	NECアベニュー	58
10	3	↓	コズミックファンタジー2	レーザーソフト日本テレネット	50

本命なき激戦に！

得票を見てもらえば分る通り、今月は大変な激戦になりました。全体的に得票が分散しています。トップを独走するような超強力作もないが、ハズレも少ないとゆうことでしょうか？　実にPCエンジンらしいTOP-10、と言えるのかもしれません。

今回のトップ3は、すべてアドベンチャー系ですが、それぞれまったく違うスタンスで作られており、また、3本ともCD-ROMならではのソフトです。いよいよROM²の時代か、と思わせてくれます。今後はROM²から目が離せません。特に今月のおもちゃショーには…。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフトー



「こいつは並のバイクじゃない。
直線で500キロはでる。
ぶっちぎりマシーンだ！」★

↑アドベンチャーゲームだった前作から、"デジタルコミック"へと変わった。コマンドを単に入力することによってゲームが進む。プレイヤーはストーリーを読み、絵を見る

「うる星やつら」に続くハドソンのデジタルコミック「コブラII　伝説の男」が発売されます。ご存じのように、このシリーズはゲームというよりも、ストーリーを楽しむ電子コミックです。それほど難しい謎もなく、ストーリーに没入できるのが特徴でしょう。この「コブラII」は、原作の寺沢武一氏が全面的に関わっていますから、原作ファンの期待を裏切ることもないでしょう。コブラの声の山田康雄氏も、相変わらずハマっていますし。

読者が選んだほしいソフト HIPOON SUPER／VOL.6のアンケートハガキより

MEGA DRIVE TOP 10

今回	前回	変動	タイトル	メーカー	得点
1	3	↑	アドバンスド大戦略	セガ	216
2	2	=	マーベルランド	ナムコ	206
3	1	↓	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ	200
4	4	=	ボナンザブラザーズ	セガ	132
5	9	↑	ラングリッサー	メサイヤ	108
6	7	↑	ソニックザヘッジホッグ	セガ	66
7	—	↑	ベアナックル	セガ	64
8	8	=	レッスルボール	ナムコ	62
9	—	↑	イースIII	RENO日本テレネット	54
10	5	↓	ふしぎの海のナディア	ナムコ	52

期待作に標集中

『シャイニング＆ザ・ダクネス』が落ちついてきたかわりに、『アドバンスド大戦略』と『マーベルランド』がグンと票を伸ばしてきました。ゲームの知名度、出来から考えれば当然と言えるでしょう。特に『アドバンスド大戦略』はロングセラーが見込めるソフトであり、今後長い期間にわたってランクインすることが予想できます。4位以下は割に混戦です。7位の『ベアナックル』、9位の『イースIII』がどれだけ票を伸ばしてくるか。また、これからランクインが予想できるソフトも多く控えており、順位の変動が大きくなっていくでしょう。

LOOK OUT！ 一今号の注目ソフトー



↑あるジャンルでヒット作が出ると同ジャンルの作品が増える。「ストリートファイターII」の後、格闘ゲームは実際のところ増えている

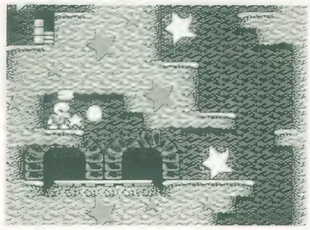
まだ情報は少ないのですが、早くも「ベアナックル」がランクインしてきました。メガドライブでは格闘アクションゲームというジャンルがソフトの本数の割に少ないせいでしょうか。思えば業務用では「ストリートファイターII」が大ヒットしており、これにつられて……の動きでもあるのでしょう。通常の格闘に、2人協力の技や特殊攻撃などを加えたゲーム性は、密度の濃いアクションを披露してくれます。爽快感あふれるゲームです。

READER'S VOICE ～読者の声～

●ココロン買いました。面白いっすね。ちなみにお気に入りのキャラは、ロボットの頭とバギーとフラワーですね。
（愛知県・蟹江栄作）

●弟切草に一言。文字と音と絵だけで8000円は高すぎる。CD-ROMのほうがこういう物には向いているのではないか？
（東京都・小久保樹）

●最近HIPPONが書店にない。なんとかしてくれ。　(P.N.にしむくろーど)



↑本誌内でかなりプッシュしていた「ココロン」。実際に面白かった、との声が多い

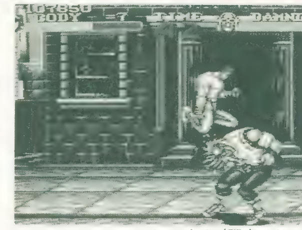
SHOP'S VOICE ～お店の声～

●スーパーファミコンはすでに品切れ続きの状態からは抜け切った。

●ソフトではやっぱりスーパーファミコンがダントツで人気が高い。

●マリオはやっぱり強い。シムシティに関しても、任天堂の力を感じずにはいられない。

●ゴールデンウイークは再販ソフトがかなり多かったものの、実際の数字はそんなに伸びを感じなかった。



↑ＳＦＣソフトはどれも好調(写真はサードパーティNo.1ヒットのファイナルファイト)

読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER/ Vol.6のアンケートハガキより

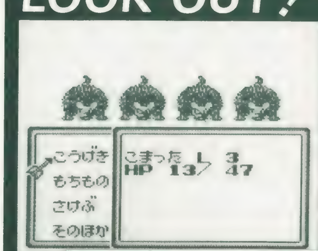
GAME BOY TOP 10

今回	前回	変動	タイトル	メーカー	得点
1	1	=	ウィザードリィ外伝Ｉ	アスキー	422
2	3	↑	聖剣伝説ＦＦ外伝	スクウェア	304
3	4	↑	ゲームボーイウォーズ	任天堂	164
4	2	↑	パロディウスだ！	コナミ	100
5	6	↑	ロックマンワールド	カプコン	78
6	8	↑	ウルティマ外伝	ポニーキャニオン	60
7	9	↑	ファミリージョッキー	ナムコ	40
8	―	↑	TMNT2	コナミ	38
9	―	↑	アレサII	やのまん	36
10	―	↑	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	34

ACG復興の兆し!!

一時はパズルゲーム専用機とまで呼ばれたゲームボーイ。そのおかげで、すっかりアクションゲームの影が薄れてしまいましたが、最近になってまた元気が出てきたようです。やはりおもしろいゲームは、どんなジャンルであろうとハードには関係ない、ということなのでしょう。中でも注目すべきなのが、『ロックマンワールド』。前回の6位ですら久々の快挙なのに、今回はさらにひとつ上がって5位にランクアップ。前評判のかなり高いゲームといえます。久しぶりに本格的なアクションゲームが、ゲームボーイでも楽しめそうなのでうれしいですね。

LOOK OUT！ ―今号の注目ソフト―



↑ジャングルを舞台としたコミカルタッチのＲＰＧですが、泣かせてくれる感動的な場面もたくさんあります。プレイしていると、なんとなく元気の出てくるＲＰＧです

今回10位に初登場した「ジャングルウォーズ」。メディアミックスと称して、ゲームボーイソフト以外にも、ビデオ、CD、CD&ボードゲーム等の、幅広い販促活動を展開中。そのおかげで、キャラクターものとしての地位を確立したみたいです。そういった一連の動きが、「桃太郎伝説」と似ていて、キャラクターの人気が、今後ますます上がりそうな気がします。ゲーム内容もドラクエタイプのＲＰＧでしっかりした作りのゲームなので手応え十分。

玩具店売れ筋ソフト

5月17日付調査

TOY SHOP TOP 10

今回	前回	変動	タイトル	機種	メーカー	得点
1	―	↑	シムシティ	SFC	任天堂	98
2	3	↑	ウルトラマン	SFC	バンダイ	70
3	1	↓	スーパーマリオワールド	SFC	任天堂	50
4	―	↑	高橋名人の冒険島II	FC	ハドソン	42
5	5	=	シャイニング&ザ・ダクネス	MD	セガ	36
6	―	↑	熱血高校サッカー部	GB	テクノスジャパン	32
7	―	↑	ポピュラス	SFC	イマジニア	22
8	4	↓	遥かなるオーガスタ	SFC	T&Eソフト	20
9	9	=	プロ野球ワールドスタジアム91	PC	ナムコ	18
10	―	↑	ラングリッサー	MD	メサイヤ	14

シムシティが大ヒット

ソフトの数が少ないと言われているスーパーファミコンですが、ここのところ発売本数が増えて来つつあります。そして今回のトップ10内では、少し前のタイトルを含めて5作品がチャートインしています。特に高い前人気を得ていた「シムシティ」がかなり大きな支持を受けています。また、「ウルトラマン」も調子よくヒットしています。

そんなスーパーファミコン勢の中でがんばっているのが何年も前に発売された作品の続編、「高橋名人の冒険島II」です。前作を発展させた作りですが、色々な味付けが加えられています。

LOOK OUT！ ―今号の注目ソフト―



↑あまりの大人気　売り切れ店も続出しているとのこと、昨年年末のラッシュ以来、本格的な誰でも楽しめる好ソフトの登場です。皆さんはもう50万人に達しましたか？

自分が市長となり、町を発展させて行くシミュレーションゲーム、「シムシティ」。発売早々、マリオ以来の大ヒット作になっています。パソコン版での実績もあり、知名度が非常に高いおかげもありましたが、任天堂の移植度の高さとさり気ないアレンジも人気を呼んだのではないでしょうか。スーパーファミコンオリジナルの要素が何点か加えられています。アドバイスをくれるドクターライトやプレゼントのコマンドなどユニークな物ばかりです。

●玩具店売れ筋トップ10は、キディランド原宿店、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部のご協力により編集部が独自に集計しました。

パソコンゲーム売れ筋ソフト
PERSONAL COMPUTER TOP 10

AIIIまだまだ大人気

あの「シムシティー」よりもおもしろいと評判の「AIII」、まだまだ人気は衰えません。サプリメントの「マップコンストラクション」も発売され、しかも今月の第1位に輝いたのですから。ファミコンは無理としてもスーパーファミコンあたりに移植してほしいところです。

10位には、あの「マーブルマッドネス」が登場。タイム・トライアルのコンテストなどもあるので、腕に自信のある方は、ぜひ挑戦してください。

—今号の注目ソフト—



←アーケード版との違いを見付けることさえ難しいほどの完全な移植

注目作は、何といってもコナミの「パロディウス」。アーケード版と見紛うほどの出来です。その技術力には脱帽するしかありません。MIDI対応というのもうれしいですね。

今回	前回	タイトル	メーカー	機種
1	—	AIIIマップコンストラクション	アートディンク	PC8800
2	1	信長の野望・武将風雲録	光栄	PC9800/8800
3	6	A.III.	アートディンク	PC9800
4	—	遙かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC9800, X68000, FM TOWNS
5	—	パロディウスだ！	コナミ	X68000
6	—	FOXY II	エルフ	PC9800
7	—	轟【GÖH】	ウルフチーム	PC9800
8	—	DISK STATION 5月号	コンパイル	PC9800
9	—	DISK STATION 5月号	コンパイル	MSX2
10	—	マーブルマッドネス	ホームデータ	PC9800

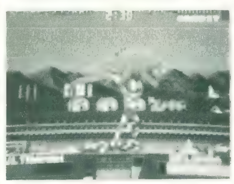
アーケード人気ゲーム
ARCADE GAMES TOP 5

格闘ものがヒット

相変わらず大ヒットを続けている「ストリートファイターII」ですが、この作品が登場するところからにわかに格闘アクションゲームのタイトルが増えて来ています。SNKの「キングオブザモンスターズ」やタイトーの「バイオレンスファイト」などがヒットしていますが、今回2位にランクされた「ウルトラマン」はキャラクターの人気もあって、かなり好調のようです。

それ以外では「ハットトリックヒーロー」や「スーパーバレー91」などスポーツ物にヒット作が目立ちます。

—今号の注目ソフト—



←ウルトラマンの細かい動きと、それぞれの怪獣は見もの

スーパーファミコン版も良い数字を残している「ウルトラマン」。ステージ数はアーケードの方が多く全13面となっています。SFC版もそうでしたがキャラクターの動きを細かく追求してあり、見ているだけでも楽しめる作りには感じさせられます。

テーブルゲーム

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	—	ストリートファイターII	カプコン	格闘アクション続編。キャラクター選択式
2	—	ウルトラマン	バンプレスト	怪獣を1体ずつ倒す格闘アクション
3	—	スーパーバレー'91	ビデオシステム	サイドビューバレーゲームの2作目
4	5	ハットトリックヒーロー	タイトー	ズームアップを生かしたサッカーゲーム
5	2	クイズ殿様の野望	カプコン	カプコンクイズ3作目。国盗りを行う

体感ゲーム（アップライト コックピット）型

今回	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ファイナルラップ2	ナムコ	新コースをプラスしたシリーズ続編
2	—	ドライバーズアイ	ナムコ	ウイニングラン91の超リアル版。3画面
3	2	スティールガンナー	ナムコ	SF風3Dガンシュート。敵はロボット
4	3	ラッドモビール	セガ	大陸横断レースゲーム。天候も変化する
5	4	スペースガン	タイトー	SF風のガンシューティングゲーム

ディスカウントショップ売れ筋ソフト
DISCOUNT SHOP TOP 10

今号の調査協力店：ヨドバシカメラ新宿西口本店

SFCは土・日が吉

最近はゲームボーイ本体の価格を以前の￥9700から、さらに￥8750まで下げている。かなり好調な様子だ。スーパーファミコンは入荷ペースが早くなってきていて、多い時には100台ほどが、土・日曜日に入ることが多いらしい。確実に入手したい人は週末の午前中が狙い目だという。ちなみにお店は朝の9時30分からオープンしている。



↑新都庁と新宿駅の中間に位置する。そのせいかスーツ姿の人たちがスーパーファミコンソフト、「ポピュラス」や「シムシティ」を買っていくことが多いとのこと

今回	タイトル	機種	メーカー	標準価格	ディスカウント価格
1	シムシティー	SFC	任天堂	￥8000※	￥6400※
2	ゲームボーイウォーズ	GB	任天堂	￥3500※	￥2800※
3	高橋名人の冒険島II	FC	ハドソン	￥5800	￥3480※
4	熱血高校サッカー部	GB	テクノスジャパン	￥3500※	￥2370※
5	改造町人シュビビンマン2	PC	メサイヤ	￥6600	￥4620※
6	ラングリッサー	MD	メサイヤ	￥7300	￥5110※
7	ラグランジュポイント	FC	コナミ	￥8500	￥5950※
8	アドベンチャーアイランド	PC	ハドソン	￥5300	￥3710※
9	テトリス	GB	任天堂	￥2600※	￥1760※
10	三国志列伝	MD	セガ	￥8700	￥6090※

●価格は※印を除いて全て税抜きです。

NeWS FILe vol.7

NEC・HEが新型PCエンジン「コアグラフィックスII」の発売、新型CD-ROM²、CD-ROM²一体型PCエンジンの開発を発表。セガの「テラドライブ」もついに発売。ハード情報から目が離せないぞ。

PCエンジンワールドが見せる新展開

●PCエンジンワールド再構築。まずは標準機、コア・グラフィックスの後継機を発表！



←左・「コアグラフィックスII」と、右・「コアグラフィックス」。内部仕様は全く同じと言ってもさしつかえなく、デザイン的には目立った変化はないが、ボディーカラーは現行のものよりもっと明るいグレーになる。

ターゲット別販売戦略始動

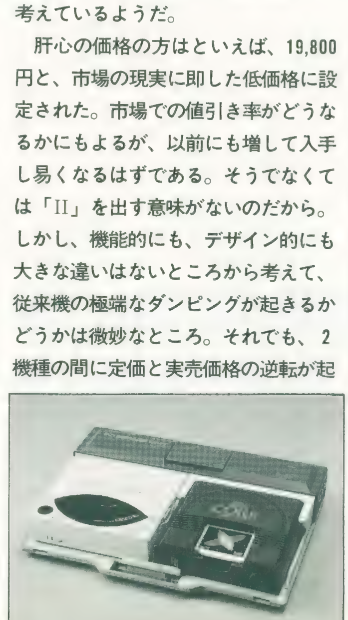
コア・グラフィックスIIは、完全同スペックの低価格機

「CD-ROM²」の普及などで、徐々に家庭用ビデオゲーム機のシェアを伸ばしつつあるNECが、主力機である「コア・グラフィックス」の後継機、「コア・グラフィックスII」の6月21日発売を決定した。これに伴い、今後のハード及び周辺機器のヴァージョン・アップ計画も一部発表され、かねてからの噂のあった、PCエンジンワールド新展開の実体が、徐々に明らかにされつつある。

「コア・グラフィックスII」は、機能的には従来機である「コア・グラフィックス」と完全に同様で、デザインにのみ、若干の変更が加えられている。本体色のグレーがやや淡い色になり、ロゴなどのマークがオレンジ色、形状的には上部カバーに微妙なシェイプがついた点が目につく。「コア・グラフィックス」発表時に「CD-ROM²」とのデザイン的な違和感が指摘されたことからも、今後発表が予想される「CD-ROM²」新型機のデザインも「コア・グラフィックスII」のデザインを踏まえたものとなりそう。

従来機との互換性だが、機能にまったく変更はなく、形状的にも微妙な変化しか加えられていないので、100%不安はないと考えていいだろう。今回の新ハード開発にあたっては、従来の「SG」、「シャトル」など周辺機器、ソフトなどの互換性の悪さが指摘された反省を生かし、従来機との互換性第一で考えているようだ。

肝心の価格の方はといえば、19,800円と、市場の現実に即した低価格に設定された。市場での値引き率がどうなるかにもよるが、以前にも増して入手し易くなるはずである。そうでなくては「II」を出す意味がないのだから。しかし、機能的にも、デザイン的にも大きな違いはないところから考えて、従来機の極端なダンピングが起きるかどうかは微妙なところ。それでも、2機種の間に定価と実売価格の逆転が起こることだけは間違いない。



↑➡現行機種の「コアグラフィックス」と「CD－ROM²」のシステム。新型ではボディーカラーも統一される。「シャトル」は「コアグラフィックスII」の発売で姿を消す事になる。

このような主力機の低価格化に伴い、従来の廉価版である「シャトル」は姿を消すことになるが、「SG」の方は、独立した別系統として継続していく模様だ。「SG」ユーザーはひと安心といったところか。

低年齢層をターゲットにNEC純正ソフトを開発中

「コア・グラフィックスII」の発表に伴い、NECでは、完全自社開発ソフトを開発中であることも明らかにした。内容は、低年齢層向けのコミック誌「デラックスボンボン」に連載中の、「ゲンジ通信あげだま」を題材とした横スクロール・アクションとのこと。

これまでも関連企業である「NECアベニュー」ブランドのソフトは発表されていたが、完全自社開発は初。第一弾ソフトが低年齢層にターゲットを絞り込んでいる点から見ても、ユーザー層を広げることによるシェアの拡大、もしくはそのための方向付けの役割を持たせていこう、というのが目的のようだ。PCエンジン・ユーザーの多くは中学生高校生が占めており、小学生のゲームユーザーは、ファミコンとゲームボーイに取られているのが現状。当然、主力機の低価格化も低年齢層ユーザー獲得を一目的としたものであろう。



待望の一体型ハードが登場

新・CD-ROM^{2}は、内部メモリを強化したものに

「コア・グラフィックスII」に続いて、NECは、「CD-ROM^2」の新型機も、遅くとも年内の発売に向けて準備中とのことである。

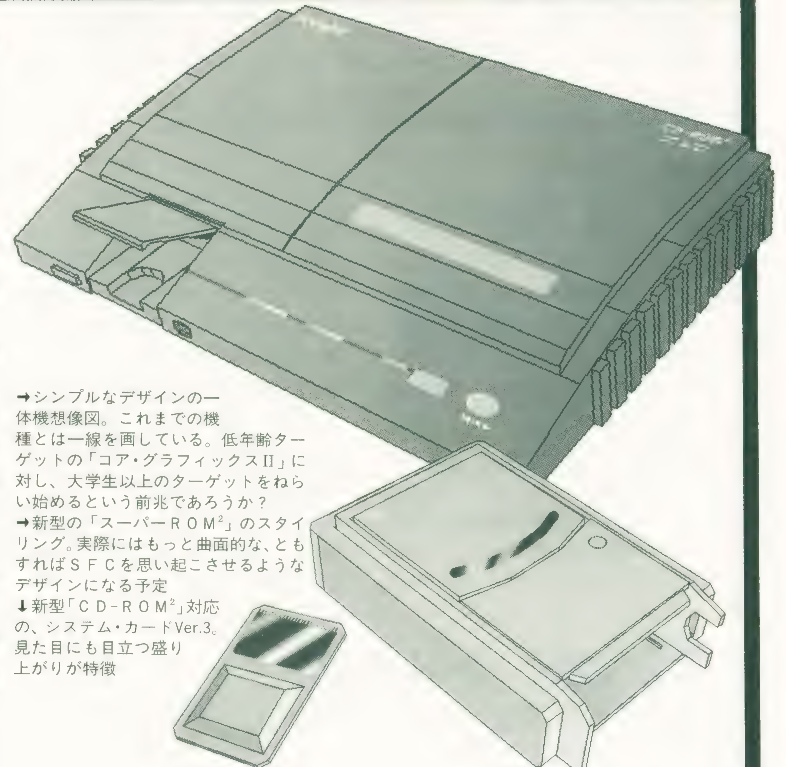
この「スーパーROM^2」、デザイン的には「コア・グラフィックスII」の色、形を踏まえたもの。基本色としてグレーを選んだ点については、従来の「コア・グラフィックス」と組み合わせても違和感のないように配慮したようだ。予想イラストでは箱型に描かれているが、実際は上面にアールがつく、かなり局面的なデザインになるらしい。

また、本体との接続方法にも大きな変化がある。まず、台を使用しない一体型であるという点がひとつ。接続は、「天の声」をつけるときと同様のスタイル。本体機の後部を覆うように差し込むだけだ。イラストでいえば、右下に見える空間が、本体を差し込むスロットになる。簡便になったばかりでなく、かなりコンパクトになる。上面にはCDを入れる蓋が見えるが、こちらの操作感も、かなりスムースになるようだ。

そして機能的な違いだが、これは、なんといっても内部メモリ量の拡大につきるだろう。従来機では0.5メガしかなく、バックアップ面でもなにかと不満が多かったのだが、一気に2メガの大容量を確保。対応ソフト次第では、スピード面での向上も期待される。

そこでまた気になる互換性だが、従来ソフトには完全対応、また、ハードの向上に伴って、「CD-ROM^2」使用のためのシステム・カードもヴァージョン・アップされるので、これさえ用意すれば、新ハード対応ソフトを従来ハードで使用することも十分可能である。また、この、新システム・カードに使用した技術をそのまま応用し、カードソフトのさらなる大容量化も進みそうである。

価格の方については、まだ確かな情報がないのだが、従来機より安くなることだけは確かなようである。



➡シンプルなデザインの一体機想像図。これまでの機種とは一線を画している。低年齢ターゲットの「コア・グラフィックスII」に対し、大学生以上のターゲットをねらい始めるという前兆であろうか？
➡新型の「スーパーROM^2」のスタイリング。実際にはもっと曲面的な、ともすればSFCを思い起こさせるようなデザインになる予定
⬇新型「CD-ROM^2」対応の、システム・カードVer.3。見た目にも目立つ盛り上がりが特徴

待望の一体機型は、持ち歩けることを意識

また、「スーパーROM^2」そのものよりも一足早く、この秋にはPCエンジン本体と「スーパーROM^2」の一体機の発売も確実なようだ。

当然、新規ユーザーがターゲットということになるが、まとめて買ってしまえる財力を持つユーザーということで、単独機種よりも幾分高目の対象年齢を意識したデザインになる模様。その意味では、「コア・グラフィックスII」とは正反対のコンセプトを持ったマシンである。ただし、価格の方は、当然2機種をあわせたよりは安くしてくるだろう。

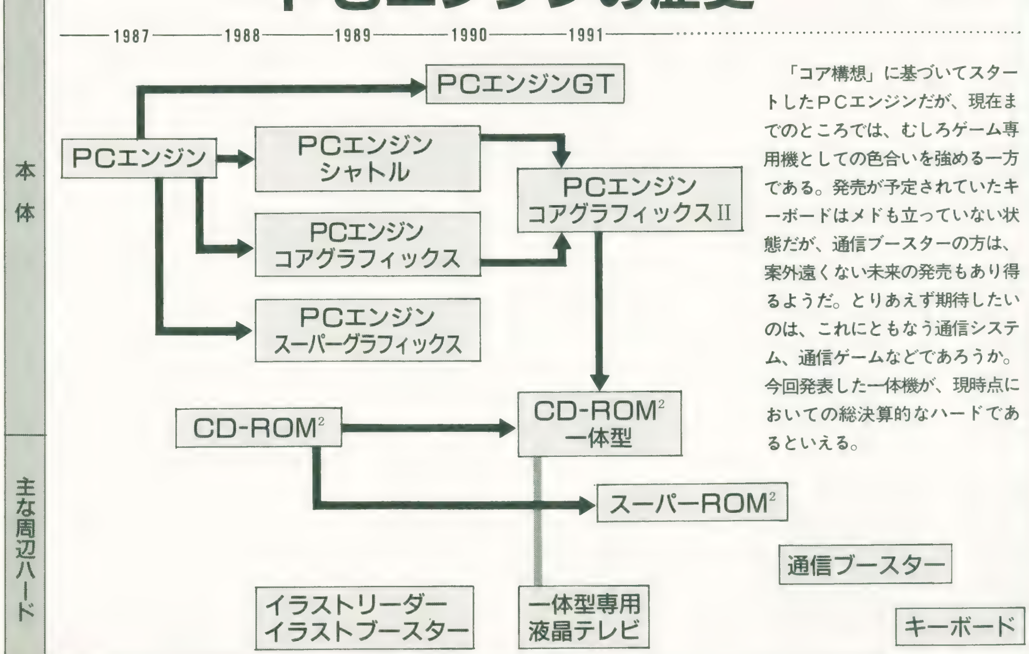
基本色は黒で、ロゴは紫色、ノートブックパソコンを閉じた形を意識したような、平べったい形状をしている。他機種と比較するとかなり大人向け、高級感あふれるデザインだ。また、それと同時に、第2のコンセプトとして「持ち運べること」が意識されており、かなりコンパクトな造りとなっている。ノートブックパソコンを意識した形状も、そのあたりのコンセプトから出てきているようだ。

この「持ち運べること」という点はかなり力を入れているようで、周辺機器の開発にも意欲的。

まずは、ポータブルTVとしても使える専用の携帯用モニタ。本来NEC得意の分野であり、既成のものを使用目的にあわせて改良し、一体機のデザインにあわせたものとなる予定。さらに、一体機専用のバッテリーパックも開発中。こちらの詳細はまったく未定だが、同時発売することは間違いなさそう。この3点をセットにすれば、旅先はおろか、屋外でのプレイも可能となる。

なお、CD部のスペックは、当然新型と同様のものになるはずだ。

PCエンジンの歴史



「コア構想」に基づいてスタートしたPCエンジンだが、現在までのところでは、むしろゲーム専用機としての色合いを強める一方である。発売が予定されていたキーボードはメドも立っていない状態だが、通信ブースターの方は、案外遠くない未来の発売もあり得るようだ。とりあえず期待したいのは、これにともなう通信システム、通信ゲームなどであろうか。今回発表した一体機が、現時点においての総決算的なハードであるといえる。

話題のテラ・ドライブ、ついに発売！

●メガドライブ+IBM-PC、テラドライブの未来は…

セガと日本IBMが手を組んだ

かねてより話題の、セガ「テラ・ドライブ」が、去る5月31に発売になった。このマシンは、世界で広く使われているIBM-PCという16ビットパソコンと、あのメガ・ドライブが1台のハードに収まったマシンで、IBM-PC側のCPUである80286と、メガ・ドライブのCPU、68000の両方を塔載している。そのため、各々のソフトを制限なく利用することができるのが最大のメリットとなる。

また、2つのCPUは同時稼動が可能である上画面出力はRGB、ビデオの2系統。それぞれのモニタを同様に用意すれば、メガ・ドライブでゲームをしながら、IBM-PCのワープロでメモを取るといったこともできる。

さらに、このマシンで最も注目される点は、2つのCPUがお互いの機能を利用し合える点で、例えばメガ・ドライブでIBM-PCのディスク・ドライブを利用する（またはその逆）といったことも可能になる。それには専用のソフトが必要になるが、その専用ソフトの第一弾として、今夏セガから、「ゲームコンストラクション」と呼ばれる独自のゲームソフト（詳細不明）の発売が予定されている。



←30MBハードディスク内蔵のモデル3は¥248000（税抜き）

気になるハードスペック

少し専門的な話になるが、正式に発表されたハードスペックを紹介しよう。CPUは全モデル共、80286（10MHz)、68000(7.6／10MHz)＋Z80A（3.58MHz）の3つが塔載されている。RAMはモデル1が640KB、モデル2が1MB、モデル3だけが2.5MBとなっていて、本体メインボード上で2.5MBまで拡張が可能。JIS第1・第2水準漢字ROMも塔載している。

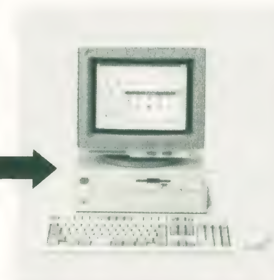
FDDは3.5インチ2HDタイプ。モデル1、3は1基で、モデル2のみが2基内蔵している。また、モデル3のみDOS／Vの初期導入をしてある30MBのハードディスクを1基内蔵。グラフィックモードは、VGAモードで640×480（262、144色中16色）と320×200(262、144色中256色)、VDPモードで320×224（512色中64色）の3つ。サウンドはFM音源6声、PSG3声の他に、ノイズ、BEEP、PCMを各1声ずつ。映像出力はアナログRGB15ピンとビデオ出力の2つ。そして、IBM DOS　バージョンJ4.0／V、ドライバディスク、コントロールパッド、電源ケーブルが付いている。

以上ざっと紹介したが、かなり専門的なので、ゲームユーザーにはピンとこない点も多いだろう。わかりやすく言えば、日本ならPC-9801等と同じCPUを追加したメガ・ドライブということになる。つまり、処理速度やグラフィック能力が強化されたわけだ。

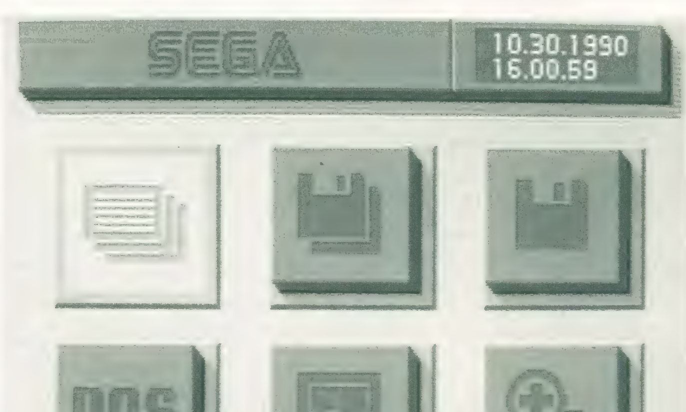
これだけの機能を持ち、それを自由自在に操ることのできるテラ・ドライブは、今までにない画期的なマシンといってよい。ゲームをきっかけにコンピュータに興味を持った初心者などにふさわしく、メーカー側も、入門機としての需要を見込んでいるようだ。

↓メガドライブとは完全互換。メガドライブ用なら、どのソフトでも対応している





←日本ではあまりなじみのないIBM・PCだが、世界で最もシェアの高いパソコン



↑テラ・ドライブの立ち上げ初期画面。メガドライブのパッドで操作することができる

周辺機器の展開

まず、本体と同時に発売される周辺機器は、専用ディスプレイ(税別79,800円）と専用マウス（税別6,800円）の2つ。この専用ディスプレイがなくては、IBM-PCの31KHzモードの画面を見ることができないので当然必要。専用マウスは、現時点ではメガ・ドライブには対応していないので、メガ・ドライブのゲームをマウスで遊ぶことはできない。

以下はあくまで予想としての話だが、最近話題のメガ・ドライブCD-ROMも当然接続可能になるだろう。このCD-ROMも単なるメガ・ドライブ用ではなく、テラ・ドライブの周辺機器として使うことによって、より高度な利用価値が見いだせるはずだ。

ハードディスクなどの大容量記憶装置との併用で壮大なストーリーや仕掛のあるRPGの制作も夢ではないのである。その他の周辺機器の動向も、多くはIBM側の発展に沿ったものになると予想できる。元々、これまでに数々の周辺機器が登場しているだけに、テラ・ドライブ用の装置としても、ソフトの対応次第でかなりの範囲での利用が可能になるだろう。

具体的には、IBM-PC対応の新しい周辺機器に光磁気ディスクなどがあり、今後の動きが注目される。

新作ソフト、目白押し。「'91東京おもちゃショー」開催

●CSGグループは昨年に続き、2回目の合同出展。NECの新ハードも参考出展

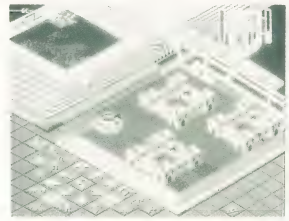
昨年に引続き、今年も6月6日～9日まで、幕張メッセにおいて「東京おもちゃショー」が開催される。おもちゃ業界の中でゲームが占める位置の大きさ、重要性についてはもはや言うまでもないが、初心会ソフト展示会のような機種が限定された展示会とは異なり、ソフトメーカー主導、各機種入り乱れた展示内容は、むしろゲーム業界全体の流れを計る上で注目される。



↑昨年から会場を晴海から幕張メッセへと移した

ゲームソフトのメーカー各社によって構成されるCSG（コンシューマ・ソフト・グループ）は、26社による共同出展を決定、各社の状況に応じて、1本から、多いところでは10本前後のソフトを出展する。サン電子、アイレム、ハドソン、ナムコなど、さすがに多くのソフトを出展するが、ナムコのSFC用ソフトについては、今回は間に合わなかったようだ。

また、CSGのみならず、セガ、コナミ、タイトー、ジャレコ、カプコン、エニックスといった大手ソフトメーカーも、単独出展する。ただし、エニックスの出展内容にゲームソフトはなく、ドラクエ関連のグッズなど、周辺商品のみの出展とのこと。「ドラクエV」の新情報がユーザーのもとに届くまでには、まだまだかなりの時間を要するようだ。



←大手ソフトメーカーには単独で出展するところも多い

加えて、NECから前ページでも紹介している新ハードに関連した参考出展がある予定。「コア・グラフィックスII」についてはもちろんだが、その他のハードに関しても、かなり具体的な内容の展示がありそう。特に新型の「CD-ROM²」については、発売がそう遠くないと考えられることからも、現物、もしくは発売品同様のモデルくらいは見ることができるかも知れない。

本誌発売時点で開催直後なので、興味のある人はこれからすぐにでも行ってみるといいだろう。

CSG合同出展メーカーリスト

- ㈱アイ・ジー・エス
- アイレム㈱
- ㈱アスキー
- ㈱アスミック
- ㈱SMS
- NECアベニュー㈱
- コトブキシステム㈱
- サン電子㈱
- ㈱セタ
- ㈱タカラ
- ㈱タケル
- ㈱テクノスジャパン
- テクモ㈱
- データイースト㈱
- 東京書籍㈱
- ㈱東亜プラン
- ㈱ナムコ
- 日本コンピュータシステム㈱
- 日本物産㈱
- ㈱パック・イン・ビデオ
- ㈱ハドソン
- ㈱パリエ
- ビクター音楽産業㈱
- ヒューマン㈱
- ㈱やのまん

初心会アンケート結果、発表

●スクウェア人気強し、シリーズ物、キャラクター物も依然目立つ

4月25日から5月6日にかけて幕張メッセで開かれた初心会ソフト展示会だが、この度、入場者に対してのソフトプレゼント応募アンケートの人気ソフトベスト10が公表された。

それぞれのハード別1位は、SFCが「FFIV」、FCが、「ドラゴンボールZII」、GBが「聖剣伝説」。本誌のヒットチャートとはかなりの違いがあるが、これは、DQVのように初心会に出展していないソフトがあったり、対象年齢層が異なっているためであろう。

詳細は右記の表の通りだが、依然としてキャラクター物、シリーズ物が目立つ。また、ライバルのDQVが出展されなかったものの、スクウェアの2作品がトップを占めているのは、特筆すべきことだろう。

しかし、ゲームのハードが過渡期をむかえている現在、ソフト側ももっと変化への意欲を見せてもよいのではないだろうか。

ファミコン

1	ドラゴンボールZII	バンダイ
2	くにおくんの時代劇だよ全員集合！	テクノスジャパン
3	ファミコンジャンプ'91最後の7人	バンダイ
4	イースIII	ビクター音楽産業
5	ボンバーマンII	ハドソン
6	忍者龍剣伝III	テクモ
7	高橋名人の冒険島II	ハドソン
8	ファミリーサーキット'91	ナムコ
9	ちびまる子ちゃんうきうきショッピング	ナムコ
10	ラグランジュポイント	コナミ

スーパーファミコン

1	ファイナルファンタジーIV	スクウェア
2	機動戦士ガンダムF91	バンダイ
3	がんばれゴエモンゆき姫救出絵巻	コナミ
4	超魔界村	カプコン
5	SDガンダム外伝ナイトガンダム物語	バンダイ
6	シムシティー	任天堂
7	バトルドッジボール	バンプレスト
8	スーパーR-TYPE	アイレム
9	エリア88	カプコン
10	ちびまる子ちゃんごきげん絵日記	エポック社

ゲームボーイ

1	聖剣伝説	スクウェア
2	まじかるタルるートくん	バンダイ
3	ロッマンワールド	カプコン
4	ゲームボーイウォーズ	任天堂
5	熱血高校サッカー部ワールドカップ	テクノスジャパン
6	ウィザードリィ外伝I	アスキー
7	ちびまる子ちゃん2	タカラ
8	人生ゲーム伝説	タカラ
9	アレサII	やのまん
10	ドラキュラ伝説II	コナミ

インタビュー

JEFF BRAUN

ジェフ・ブラウン氏に聞く

シムアースの次は"シム蟻（アント）"!?

シムシティーを生み出した米国・MAXIS社の社長ジェフ・ブラウン氏。4月24日のファミコンスペースワールドで、シムシィーやSFC版の次作シムアースに関して尋ねてみた。

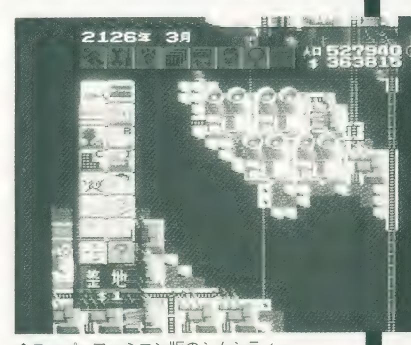
「ゲームプレイを通じて、現実にある様々なシチュエーションをリスクを負わずに体験できるものを…というのが我々がゲーム製作をしていく上で常に念頭に置いていることです」

米国ではシムシティーが高校や大学の教材としても使われているという。

「イエスかノーかではなく、多様な状況に合わせた思考をシムシティーは要求する。エンディングらしいエンディングがないのもその思考の過程そのものがゲームの目的であるために、そういった点が幅広い年齢層で学校教育にも使われている理由でしょう」



→"知的で融通性のあるゲーム"が好き、というブラウン氏



↑スーパーファミコン版のシムシティー

既にパソコン版で注目を集めているシムアースは、地球の創世紀からその成育の過程をシミュレートしたゲームだ。「ゲームの素材が戦車や戦闘機である必要はないと思います。我々はいかなるものでもクリエイトできるはずなのです」それが1つには今構想中であるアリの社会に関するゲームであり、1つにはシムアースの"地球の創造"であるというブラウン氏。SFC版シムシティーの出来に満足の様子だった。

特別企画

シムシティー座談会

50万人への道

オリジナルのよい味を残しながら任天堂独自のアイデアを盛り込んで、見事なアレンジに成功したSFC版『シムシティー』。メガロポリスの作り方から、究極の楽しみ方まで、このゲームの大ファンによる座談会。



▶50万人はテクニックから

メガロポリスはマップ選択からはじまる

……今日はスーパーファミコン版『シムシティー』について、一家言を持つ方々に集まりいただきました。好きなだけ語ってもらえたらと思うのですが。まずは"メガロポリスの作り方"から。ゲームの進行通りに、マップの選択からということでお話を。

井上　須田さんは何番のマップを選んだか、覚えています？

須田　当然61番ですよ。61番以外を選んだ人っているんですか？

石埜　182と183番がいいんですよ。

作山　101番と153番かな？

井上　佐川さんは何番のマップを選びました？

佐川　137番です。

井上　61番よりいいわけですね。

佐川　81番には池があるんで……ちょっとやりにくいんですよね。

須田　でもみんなは61番を選んだ、と。あれってマニュアルに書いてあるんですよね。僕はパソコン版やってますんでその経験から、マップを見て「あ、これいいなぁ」ってことで選んだのです。

井上　やっぱりマップ選びは基本でしょうね。

須田　182番と183番ですね。

港と飛行場、そして海難・飛行機事故

……初心者の質問なんですけど、いいマップというのはどういうマップなんですか？

須田　水が狭いマップです。

……それでは水域は無ければ無いほうがいい？

石埜　それだと港が造れなくなる。

佐川　水域が無くても港はあるだけで大丈夫ですけど。

一同　え？

佐川　「造れ」っていわれて、なんとなく気が引けたもので一応造ったんですけど、置く場所がなくて一番端に置いたんです。端の黒い部分は海だ、ってつもりで。

一同　ああっ！なるほど！

井上　いいかもしれない。

須田　海難事故は画面の外で起こっているんだな（笑）

井上　パソコン版の攻略本に出てましたけど、港は必ずしも臨海部に造る必要は無いみたいですね。ただ工業地域を増やすためには絶対に造った方がいいだけで。

石埜　港を複数つくるメリットはあるんですか？

井上　無いみたいですね。一つあれば十分。

作山　それで工業地帯が伸びるのなら、造ってもいいですけど。

石埜　あれって造り場所が悪いと異常に事故起こすでしょ。

井上　同じ場所で事故起こすよね。端の付け根とかに船がぶつかったりして。

須田　そうなんですか？僕のマップでは全然船が事故を起こしたことはないんで。

石埜　それは港の場所が正しいんですよ。もっと混雑した場所に置くと、街の事件の一覧に「海難事故」「海難事故」……って。

須田　僕は「飛行機事故」「飛行機事故」ばかりです（笑）。一覧表が「飛行機事故」だけになって……他に出来事は無いのか、ってね。

交通渋滞とそれが引き起こす公害

石埜　たまにヘリコプターと衝突しますね。飛行機は。

須田　ヘリコプターは交通渋滞を教えてくれるけど、僕のマップには道路は無いからな。

井上　道路、造らないですよね。

石埜　道路が無いのにヘリコプターが飛ぶってところ、どうにかしてほしかったですね。それと……街全体を同心円的に造らなければいけないってところも。

井上　やっぱり……結局基本はそれですか。

須田　工業地帯を外まわりにぐるっと造って、その中に商業地帯と住宅を……。

石埜　それをやると気が付くのですけど、公害の判定がパソコン版とは違いますね。パソコン版では住宅地のそばにあると公害が起こったのですけど、スーパーファミコン版は工業地帯を密集させると起きるみたいです。密度で計算して判定しているみたいで。

井上　そのようですね。

石埜　線路だけはどうにかしてほしかった。矛盾するでしょ？　Dr.ライトの助言と。

井上　「もっと道路が欲しい」ってやつですよね。

石埜　そう、そういう要求がありながら、Dr.ライトが「道路を線路に敷き代えると解決しますよ」って言うんですよ。それって言ってもいいのかなって思ってしまう。

井上　そのメッセージを見ると、はじめからすべての交通機関を線路にしちゃうんですよね。ところで道路といえば、道路の渋滞のグラフィックがファミコン版はパソコン版に比べて落ちますよね。

作山　ダニみたいですよね、車が（笑）。

須田　ダニ、見たいな。道路造ってみようかな（笑）。

石埜　パソコン版のは車が四角くなってて、ちゃんと影があって……。道路の線路化もあるとよかったですね。

須田　100ｍ道路とか。

井上　道路を横断するのにもすごい時間がかかりますね。実際なら。

50万人へのキーポイントは「プレゼント」

石埜　マップの中心に向かって地価は上昇しますね。

須田　中心部は地価が上昇するのは分かってますから、僕はプレゼントの建物はすべて周辺に配置したんですよ。ドーナツ状にね。マップの端が地価的に弱いんでそこにも配置したのですけど……駄目でした。

須田愼治



●ウィザードリィファンには須田ＰＩＮの名でおなじみ、『ウィザードリィ』の大家。『シムシティー』とはパソコン版からのつきあい。市長を務めているのは"マルボ・シティー"。㈱アスキー勤務。

▶人口50万人への5ヵ条◀

水面の少ないよいマップを選ぶ
セーブはしてもロードはしない
港、空港などは要求がきたらすぐ作る
消防署は作らない
地価の高い場所の教会、病院はつぶす



井上　プレゼントの建物ってあんまり地価の上昇には効かないんですか？
石埜　街の中心から離れるとそれほどは効かなくなるみたいです。
井上　プレゼントの中で一番効くのは何ですか？
石埜　駅が効果的な気がする。
須田　風車が弱い。
作山　弱いですよね！腹立ちますもの。

井上　大きい公園が結構効いたよ。
石埜　地価を３倍に上げるやつ。
作山　スラム化したところに配置したけどいまいちだったなぁ。
井上　スラム化したらぶち壊すんですよ、住宅地域そのものを。高級住宅である白い屋根の家が建つまで待つんですよ。
作山　黒い屋根の住宅はひたすら壊すと。
須田　でも……ゲーム内容を多少は日本人の感覚に合わせてほしかったですね。パソコン版の『シムシティー』をやった時に思ったんですよ。病院や教会が現れた時には、いいものが出来たって。けれどアメリカじゃ、そういう場所は地価を下げるらしいんですよね。スラム化の原因になるらしくて。 確かにそりゃそうだけど……。それと、学校はつぶしていいんですかね？
井上　学校もつぶしますよね。
佐川　私は残しておきました。学校を９個くらいまで増やすと、図書館を３つくらいまでもらえるから。
井上　図書館は必要かな、やっぱり。

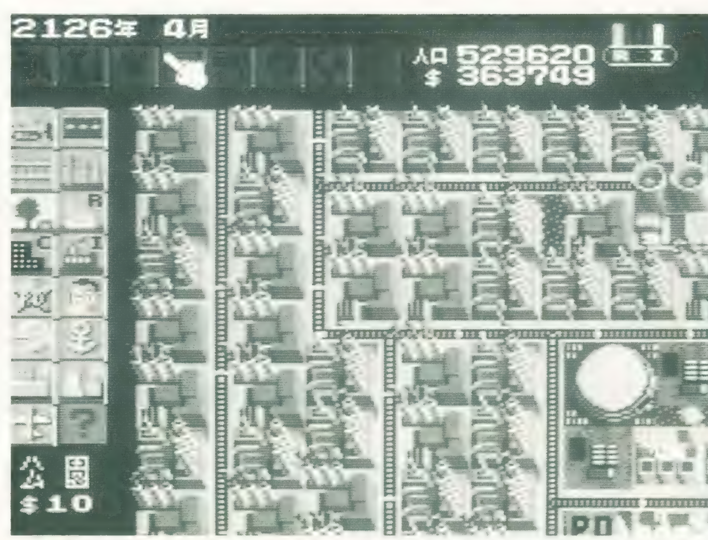
▶50万人への“壁”

都市創りの途中で立ちはだかる「壁」

井上　佐川さんはメガロポリスを創る上で、つまづき……というか、「あ、ここが壁だな」という点に気が付かれました？
佐川　「壁」ですか。だいたい人口で37～38万人くらいの時ですか。人口がなかなか増えなくなる時がくるんですよね。
石埜　平均して40万人くらいですか。そのあたりでほとんどの人が諦めてしまう。
作山　ちょうどそのあたりで僕のカセットを井上さんが持っていっちゃうから……
井上　やはり40万人がメガロポリスへの一番大きな「壁」ということになるね。
作山　その「壁」を乗り越えられないと50万人都市は創れない。
石埜　そしてマリオの銅像も建てられない。やっぱり自分の創った街に、マリオの銅像があるっていうのは気持ちのいいものですよ。
井上　作山のデータには、ちゃんとマリオの銅像が建てられるデータを一つセーブしてあるから。好きなときにどうぞ。
作山　それだけあってもどうしようもないですよ（苦笑）。

立ちはだかる「壁」を乗り越えるためには？

須田　今回の座談会で最高の記録である58万人都市を創られた佐川さんは、どのようにして「壁」を乗り越えましたか？
佐川　私の場合は皆さんよりも少し早めに「壁」にあたったわけですけど……画面の端にある小さな陸地にも、とにかく工場地帯を建てました。気が付いたら「壁」を越えていた、って感じですね。後は、地域のブロックを６ブロック単位にしました。
石埜　僕は４ブロック単位にしたけどなぁ。
佐川　どちらにしても最後にはほとんど緑地は無くなってしまいますね。
井上　僕は、結構複雑ですよ。とにかく工業地域重要政策です。
作山　具体的には？
井上　「壁」にぶち当たったと感じたら、何はともあれ工業地帯を造る。そして次に商業地域、最後に住宅地域ですね。
石埜　でも……需要インジケータを無視していいのですか？
井上　人口が40万人前後、つまり「壁」に当たる頃には需要はすべてプラスで振り切れていますから、そんな心配はいらないんですよ。
須田　なるほどね。
井上　食事に例えれば、主食のご飯が工業地域、味噌汁が商業地域、おかずが住宅地域なんですよ。何はともかくまずご飯。
……　工業地域が人口増加の鍵を握っているというわけですね。
井上　そうです。無理やりにでもご飯を食べて、それから味噌汁、おかずを食べる。そしてまたご飯、という感じです。
作山　無理やりご飯を食べるというのは、ゴリ押しで工業地域をつくることなんですか？
井上　そう。当り。順序よく食べていけば住民も増えるというわけ。気が付けば50万人達成ですね。
須田　ご飯と味噌汁とおかず、かぁ。メモしとこうっと。
一同　（笑）
佐川　他には……プレゼントを活性化のために使うこともしなければいけませんね、50万人達成のためには。
石埜　税率を下げるということはしました？
佐川　「壁」にあたるころには３％でも十分やっていけましたから。
井上　僕は７％のままだなぁ。
作山　下手に税率を下げてもだめですね。
井上　そう。地価が下がるだけで人口はちっとも増えない。
……　税金を下げれば人が増えるわけではないのですね。



↑周辺部は大工業地帯、メガロポリスは達成したけれど、住みよい街とはとてもいえない

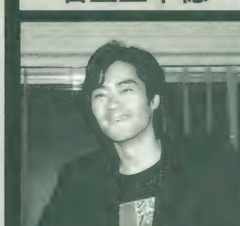
佐川真理子



●「シムシティー」のキャリアはスーパーファミコン版のみだが、主婦という職業（？）をいかして、プレイ時間は最長。彼女が市長を務める“真理子・シティー”の人口は座談会参加者中最高の58万人。

▶人口50万人への5ヵ条◀
- 水域の少ないマップを選ぶ
- 住宅は街の中心部に造る
- プレゼントの条件は自分で作る
- 高級住宅地に病院と教会は不要
- ロード回数は必要最小限に押さえる

石埜三千穂



●パソコン版では50万人を突破したメガロポリスの名市長だが、スーパーファミコン版では50万人直前で停滞中。“多忙のため”とは本人の弁。市長を務めるのは“田舎・シティー”。本誌スタッフライター。

▶人口50万人への5ヵ条◀
- まずはマップを選ぶ
- 商業地は工業地と住宅地の間に造る
- 高地価地の病院、教会はつぶす
- 空いてる土地には公園を造る
- 電線を修復するときはポーズをかける

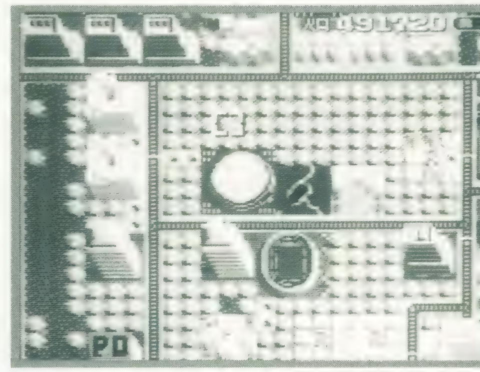
▶メガロポリスと哲学

人口の限界への挑戦と都市の美しさ

……話は戻りますけど、理想としては街を同心円状に造るって話ですよね。パソコン版ではすだれ状に造るのがベターだって話があるんです。もちろん地価は中央が一番高くなるようですが。
石埜　機能的に考えて配置すればするほど、ゲームの本来の楽しさからは遠ざかるみたいなんですよ。
須田　田園調布みたいなゆったりとした高級住宅街を造ろうとしましたね、僕は。そうそう、パソコン版を手にしたときに、最初理想的な都市像を描きませんでした？
石埜　10万人でよければそういう遊び方もできるんですけど。50万人メガロポリスにいくと特別なメッセージがでるって聞くと、やってみたくなりますよ。
井上　とりあえず50万人、ってのはあるでしょう。
須田　それで50万人へ、っていう方向性つけるでしょ。すると考え方がじじいになってきて、「これどうしたらいいかな」って本当に単なるゲーム的になってきてしまうんですよね。シミュレーションではなくて。元々は余裕のあるゲームなんですけどね。なんかアラを探してしまって。
作山　もう人口ではなくて単なる数値ですよね。
井上　もう少し、人間的な『シムシティー』ってのが必要ですね。
作山　やったんですよ、それ。僕は犯罪が恐くて、警察署を70か所ほど建てました。
須田　気持ち、分かる。
作山　ちょっとでも犯罪があると、色がついていて嫌でしょ。
須田　パソコン版でやりましたね。同じようなこと。
石埜　そういう意味では強力な警察は痛快ですね。あれって苦しめば苦しむほどもらえるみたいですよ。
須田　あれがほしいがためにいろいろやりましたよ。一区画全部警察署建てててスーパー警察がもらえたら、全部普通の警察は壊して。またつくり直してフラグを立てると。
佐川　やってみたんですけど……もらえなかった。駄目でした。
須田　やっぱり駄目か。
一同　（笑）

真の『シムシティー』の遊び方とは？

佐川　50万人になったら、災害を起こすしか楽しみ方ってないんでしょうかね？　目標がなくなってしまいますから。
井上　もっと人口を増やすってことですかね。
佐川　離れ小島に市長の家を造ったり、車が好きだから道路を造ったり、と。いろいろ楽しんでみたんですよ。でも人口は増えない。
石埜　プレゼントばっかりってのも面白そうだな。
井上　やっぱり人情のある「シムシティー」ってのがほしいですよね。
須田　きちんとした行政的な考えに対応したもの。アメニティーの追求とか…（笑）
石埜　今のだと、前半は金の亡者ソフトで後半は名誉だけの政治家ソフトですから。
井上　人口に基準を置いたのが間違いだね。環境基準値みたいのがあれば。
須田　個人によって評価が異なるから難しいですよね。市長に点数はありますけど。
井上　やっぱそれを一つの目的にした方がいいような気も。難しいか。
須田　パソコン版に比べれば、ずらしわざが効かなくなっているところがいいですよ。あれは、あじけないですからね。単なる幾何学的な模様ですから。



↑花と緑のメガロポリスを創ることは不可能なのだろうか？

石埜　やっぱり、50万人に行くだけが楽しみではないですからね。「楽しむためのゲーム」ですから。
一同　そうですね。
……50万人はあくまでも指標の一つに過ぎず、個人がそれぞれの楽しみ方を見つけることができる、それが『シムシティー』であり、楽しみ方の探究そのものが遊び方の一つでもある、ということですね。それではみなさん今日は長い間どうもありがとうございました。

真の達人は街創りに芸術性と哲学性を求める

井上裕務



●編集部内でスーパーファミコン版『シムシティー』人口50万人を最初に達成。パソコン版での無念を見事はらした。社内と自宅、2本のカセットを使い分ける。"ネオン・シティー"市長、本誌前編集長。

▶人口50万人への5ヵ条◀
マップ選びが最も重要
発電所、スタジアム、港、空港は即造る
プレゼントは使い時を考える
インジケーターのマイナスを解決する
セーブはまめに、ロードは最小限に

作山哲広



●SLGは苦手としているが、『シムシティー』にはなぜかはまっている。井上前編集長との共同プレイ（育てた街を奪われたという噂もある）で50万人達成。街の名は"クイック・シティー"、本誌編集者。

▶人口50万人への5ヵ条◀
条件のいいマップを徹底的に捜す
ロードの回数はなるべく減らす
とにかく犯罪発生率は低く押さえる
病院、教会は高い土地には置かない
インジケーターには常に注意をはらう

ジャンボ尾崎のホールインワン・コンテスト当選者発表〈4月分〉

★おもちゃ券（５０名）

北海道	君山光史	東京都	平野将樹	愛知県	岩月孝次	岡山県	長尾博之
北海道	中弥奈都美	東京都	森勇一	愛知県	横井義弘	岡山県	高橋満
宮城県	石田貴彦	東京都	細井夕美	愛知県	樋村弘道	広島県	川橋浩二
福島県	岩佐典幸	東京都	馬場善二	愛知県	河合茂	広島県	作田和幸
栃木県	前田知保	東京都	藤井政範	愛知県	石田人美	香川県	植松誠
栃木県	大島淳	神奈川県	鈴木雄也	愛知県	島松昭	愛媛県	崎山伸一
埼玉県	西原隆士	神奈川県	岩見禎也	三重県	佐藤勲	高知県	徳弘義男
埼玉県	石井達也	長野県	諸沢秀二	三重県	中川貴経	高知県	塩田ねむ
埼玉県	松尾健司	長野県	間宮勇	三重県	藤田善男	福岡県	有吉貴紀
埼玉県	法師人隆	岐阜県	中村秋生	京都府	猪飼隆人	佐賀県	三浦鉄平
東京都	中田達也	静岡県	細田武考	京都府	岡部敬子	佐賀県	井上鮎美
東京都	目黒隆弘	静岡県	松永巧	大阪府	清水塁	長崎県	松本奉文
				大阪府	天野弘一	大分県	東一幸

★テレホンカード（４００名）

埼玉県　小平秀一朗　他　３９９名

※順不同、敬称略。テレホンカードの３９９名様にはプレゼントの発送をもって発表にかえさせて頂きます。

TVゲームブロードウェイ

TV GAME BROAD-WAY

●今月発売ゲームを徹底レビュー!

今号から、おなじみのTVゲームブロードウェイが、リニューアル。今月発売ソフト徹底レビューはそのままに、攻略からインタビューまで、各ハード別特集記事をプラスして、パワーアップ。では、新ブローウェイ、スタート!!

SF スーパーファミコンの全ソフトをレビュー

マリオからガデュリンまで、発売中のスーパーファミコン作品を複数ライターによって評価してみました。

TV GAME BROAD-WAY

ＴＶゲームブロードウェイのコーナーにやっと仲間入りしたスーパーファミコンです。そろそろ月単位で発売されるソフトの本数が増えつつあり、作品の少なさに不満を感じていたユーザーにとってももうじき購入するソフトをうまく選択しなければならない時期がやってくるはず。そんな時に役立てて欲しい。

スーパーファミコン用ソフト

レビュアー紹介

●清野ケンジ
1969年横浜生まれ。ぶいまっくすのＰＮで本誌に投稿したのち、キャラメルママに就職。趣味はマンガ本集めで、現在900冊以上所有。SLG以外なら何でも得意である。

●手塚一郎
1966年４月11日生まれ。ゲームライター。おもしろいゲームなら何でも好きだが、特にＲＰＧを愛している。最近凝っているのはアーケードのストリートファイターII。

●北枕獲
1961年(あと３ヵ月で三十路の大台だ！)生まれ。ライター。趣味…。やっぱスワローズとプロレス、ルチャドールのマスク収集でしょうね。好みのジャンルはＲＰＧと。

●作山哲広
1970年生まれ。編集者。サックスを吹くのが趣味である。ちなみにアルト。好きなゲームジャンルはアクション。最も好きな作品は「2010～ストリートファイター」。

●根本康弘
1965年生まれ。編集者。趣味は音楽に関すること色々。70年代のアメリカの泥臭い音が好き。ゲームだったら「グラディウス」と「ロックマン」がフェイバリット。

●石埜三千穂
'64年生、ライター。ゲームはジャンルを問わず遊ぶが、戦略シミュレーションとアドベンチャーにやや弱い。最近はあまりゲームは買わずその分CDばかり買っている。

●竹内恒彦
1966年生まれ。シューティング以外のゲームをこよなく愛する業界ゴロ・ライター。でもホントは大学７年生。その証拠に、趣味はドライブ・音楽・映画と青くさい。

●日下実希子
1965年生まれ。ＴＶアニメの脚本家から、古巣のライター業に戻ったばかり。当然グラフィックに凝ったゲームが好き。無類の旅行好きで、日本全国を旅してしまった。

●竜王は生きていた
1970年生まれ。ライター。某有名週刊雑誌の由緒ある投稿ページにおいて２度の優勝経験を持つ。スゴイだろ。ゲームはＲＰＧを好むが、３Ｄのやつは大っきらいだ。

●佐藤タカシ
1968年申年生まれ。かけだしのライター１年生。スキーが今一番の趣味。好きなジャンルはＳＬＧで、特に戦略級を得意としている。今は『SIM CITY』にはまっている。

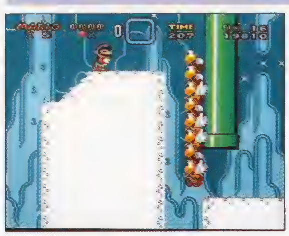
●谷口了介
1970年生まれ、このレビューでデビューの新人ライター。アイドルおたく。特に「ＣｏＣｏ」と「宮沢〝櫻の園〟美保」が好き。ゲームでは、アクションとＲＰＧが好きだ。

点数評価
⑩最高　⑤ふつう
⑨すごくよい　④もう少し
⑧とてもよい　③がんばれ
⑦よい　②もっとがんばれ
⑥まあまあ　①問題外

スーパーマリオワールド

任天堂／発売中／¥8000(税込み)
●容量：4M+16K ●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100% ●バックアップ：バッテリー●プレイ方式：２Ｐ対応

言わずと知れた、スーパーファミコン用ソフトの第一弾作品。恐竜ランドへバカンスに来ていた、マリオ達が繰り広げるアクションゲーム。全８ワールド構成、96のステージを、クッパにさらわれたピーチ姫を助けるために冒険。



←いまだに売れ筋ソフトの上位にランクされている。スゴイぜ。

今現在十数本のスーパーファミコンソフトが発売されている中、いまだにこのゲームを超えたゲームはない！　そう言い切ってしまえるほどスゴイよ、マリオは。

今回の作品って、「２」から「３」の変化のしかたよりも、ガラッとかわったからね。敵だろうがアイテムだろうが、何でもパクパク食べてしまうヨッシーが仲間になったり、マントで空を飛ぶことができたり。

他にもいろいろあるなぁ。スイッチ宮殿のスイッチを押すことによって、点線だった部分にブロックが現れたり、ひとつのステージで複数の出口が存在していたりね。

とにかく、ゲームをプレイする人間をとことん楽しませてやろう！　という開発者の心意気がつたわってくるようだよ。

使用するボタンだって、本当に必要なボタンだけを使うようになっているしね。その代表例がマントマリオかな。マントをつけた状態でＹボタンを押すと、スピンマントアタックができる。また、空へ飛びたったあとは、✚ボタンの左右を交互に押すだけで飛行し続けたりするといったように。どっかのゲームとは違って、コントローラーにたくさんボタンがついているからといって、すべてを使わせたりしないもんね。

まあ、この操作性のよさが、マリオの人気のひとつなのかもしれないな。誰もが楽しくプレイできるように、難しいことはなるべくはぶかれている！　という所がね。

しかし、今回もルイージって影が薄かったなぁ。任天堂さん！ 今度はルイージを主役にしてゲームを作って下さいな。

（清野ケンジ）　**9**

F-ZERO

任天堂／90年11月21日発売／¥8000（税込み）
●容量：４M●ジャンル：レース
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：１Ｐ専用

スーパーファミコン本体と同時発売されたカーレースゲーム。画面の拡大縮小および回転を使用。個性的な４台の車の中から自車を選び、遊ぶ。モードはリーグ戦とプラクティスの２つ。コースレコードを保存することが可能。



←神経を擦り減らしながらタイムアタックするのが楽しいのだ

スーパーファミコン用ソフトをいくつも買ったけれど、一番遊んだのはこのゲームだった。今でも遊んでいる。

ここまでぼくが「F-ZERO」に熱中したのは、そこにストーリー性がないからだと思っている。ここで言うストーリー性とは、先を見たことによる熱中度の低下、とでも表現すべきか。つまり、プラクティス・モードでMUTE CITY Ⅰ を完走できたからといって、もうそのコースに魅力を感じなくなるわけではない、ということ。

シューティングゲームを例に挙げよう。いわゆる安全地帯のある作品がある。そこにいれば、敵や敵の弾に当たらないのだ。もちろん、その安全地帯の存在を知らずに、弾をよけたっていい。しかし、知識が実力と同等に評価されるのには疑問が残る。新体操とかの技術点ではないけれど、そういったものが導入されているゲームに、ぼくはとてつもない魅力を感じる。

「F-ZERO」は、ただ走るだけのゲームである。が、それだからこそ、スタートしてからゴールするまでのすべてがタイムに影響されるわけだ。この、完璧に技術面だけを重視した作りがいい。

あと必要なのは腕を競える友だちの存在だけ。寝る間も惜しんでタイムアタックし、顔を合わせるたびにその話に花を咲かせる。こういったパーソナルな展開を持っているゲームって、やっぱり偉大だよね。

MUTE CITY でのぼくのベストは１分59秒33。もう少し縮められそうだ。と思うから、まだまだ遊び続けることになるんだろうな。　（手塚一郎）　**10**

アクトレイザー

エニックス／90年12月16日発売／¥8000(税抜き)
●容量：６M
●ジャンル：アクション＋シミュレーション
●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：１Ｐ専用

「イース」シリーズの中心スタッフが制作した作品。サイドビューのアクションと、村を発展させていくクリエイションのふたつのモードを持っている。サウンドは古代裕三氏が担当。オーケストラ調のそれはなかなか好評とか。



←クリエイションモードが実によく出来ている。演出も秀逸だ

「アクトレイザー」の評を友だちに訊いてみると、決まって「もったいないよ」という答が返ってくる。ぼくの感想も同じ。どうしてもアクションモードがいらないような気がするのだ。

もちろん、このゲームのアクション部分が好きな人もいるだろうけど、ぼくはこれに魅力を感じなかった。一番嫌いだったのは、操作性の悪さ。とにかく重い。コナミの「ドラキュラ」シリーズと同じ操作系なのに、なぜか手に馴染まない。思った通りに主人公を動かせないゲームをおもしろいと感じられるわけがないのだ。魔法を思った時に使えないのも腹が立つ。

なぜ、ここまで操作性が悪いのか？

そう考えて思い当たったのは、実は操作性が悪いのではなく、操作性が悪いと感じさせてしまう何かがあるのではないか、ということだった。

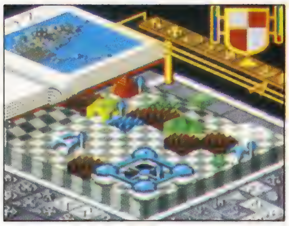
そう、敵の配置やアルゴリズムが陰険なのだ。敵の配置をまったく考えていないゲームが多い中、姿勢自体は好感が持てるのだが、それに較べて自分と敵のスピードのバランスが今ひとつなため、思ったような操作ができないと思われてしまう。知り尽くしていなければ腹が立つわけね。言い換えれば、体力制に甘えている。

対するクリエイションモードはとても楽しませてもらった。人の動きによる生活感や神秘的な部分は、凡百のＲＰＧを超越している。これがなければ途中で投げ出していただろう。クリエイションモードだけなら８点ぐらいつけたいところなんだけど。　（手塚一郎）　**6**

ポピュラス

イマジニア／12月16日発売／¥8800(税抜き)
●容量：4M●ジャンル：シミュレーション
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用

10種類の世界を舞台に、自分側の種族を栄えさせ、敵種族を全滅させる神様シミュレーション 全989面を戦い抜くコンクエスト、初心者用のチュートリアル、条件を変更して遊べるカスタムの3モードがある。



←自分が神となる。大地を広げ人を住まわせ、集落を作る

思えばポピュラスとは長いつきあいだな。もちろん最初は98版だ。正直に言えば、当時はそれほど魅力を感じなかったんだよな。本当にポピュラスにハマったのは、このスーファミ版のサンプルを借りてからだ。それだけ、このスーファミ版ポピュラスは完成度が高いゲームだったんだ。

単行本の仕事を終えた時は、もう2度とやるもんかと思った。現にほとんどやってないんだけどね。けど、いま思い返してみると、あの苦労もなかなか楽しかったって思ってる自分に気がついた。うん、やっぱポピュラスって、いいゲームじゃん。

何がいいんだろう。とゆーワケで、私的ポピュラス考です。ポピュラスって、一応、面クリタイプのゲームだよね。だけど、面をクリアする喜びよりも、そのクリアにいたる過程の方が喜びが大きかった。これって、めずらしいことだよ。私の場合、クリアしなきゃって義務感でプレイする場合が多いんだけど、ポピュラスってそれが少ないんだ。何てゆーか、感情移入がしやすいんだよね。「せっかく買ったんだから」って理由で、ゲームをやるぐらい哀しいことはないからね（基本的にビンボー症なんで、途中で放り出すってできないんです、私）。

私にとってポピュラスは、近来まれに見るノメリ込みゲームだった。

ただし、だからって他人様にすすめられるかってゆーと、けっしてそんなことはない。事実、ポピュラスは最初に我慢を強いるようなところもある。私は、ユーザーに我慢を強いるってのは、致命的な欠陥だと思っている。そーゆー観点から言えば、間違いなくポピュラスの評価は低いはずなんだけど…。うーん、私の場合はスーファミ版の前に98版を経験してたからいいけど、初めてゲーム機を買ったなんて人にはすすめられないよなぁ。

ポピュラスのゲームとしての設定やシステム、バランスは、とってもユニークだし、よく練り込んであるし、とってもいい。けど、取っつき難さ、分かり難さで損してるよな。（北枕獲）

7

パイロットウィングス

任天堂／'90年12月21日発売／¥8000(税込み)
●容量：4M●ジャンル：シミュレーション
●バックアップ：パスワード
●プレイ方法：1P専用

複葉機、スカイダイビング、ハンググライダー、ロケットベルト、ヘリコプターなどのスカイスポーツが楽しめるシミュレートゲーム。ステージがエリアごとに分かれており、種類ごとの点数の合計点が規定以上だと次へ進める。



←リアルで高所恐怖症の人にはお薦めできないかもしれない

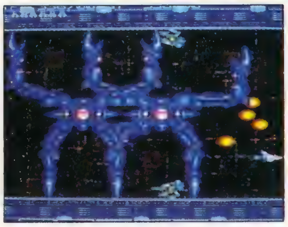
ゲームとして評価するより、シミュレーターとして評価した方がしっくり来るかもしれない。それだけ良くできているゲームだ。家庭用ゲーム機で最初のシミュレーターということも、かなり高く評価していいのではないのだろうか。もちろん、パソコンのシミュレーターなどに比べて計算速度が遅かったり、ポリゴンなどを使っていないので多少嘘っぽかったりするのは大目にみなければいけないが、そういったハード的問題を差し置いても、このソフトは良くできている。さっきからほめちぎってばかりだが、これをアクションゲームや何かと思って購入すると期待とは違ってがっかりすると思う。現に、この俺がそうだった。しかし、教官の言うことや取扱い説明書をじっくりと読み、コントローラーの操作や感覚に慣れてくると、画面の中の空間を縦横無尽に飛び回ることが可能になり、すさまじい勢いで気持ち良くなってゆくのだ。それまでの機体の反応の遅さ、まとわりつく慣性が、鳥の翼のような反応と優雅な旋回にかわってゆくのである。画面の中にある、見えない風が見えて来る（上昇気流は見えるが）のだ。表現が幻想的になってしまったが、俺にはそんな感じでこのソフトの良さが伝わって来た。要は感覚の慣れなのだが、それさえ克服してしまえば、たぶんあなたの評価も変わってくるはずだ。以前に「プロが教える究極テクニック」というコーナーがあったが、あそこでやっていた講習はかなり機械化された内容だった。しかし、あのようなクリアのしかたでは、絶対に風は見えない。風が見えるようになればあんな講習は必要がなくなるはずである。「エリア4がクリアできない」と不満をもらしている人がいるが、それはまだ風を見ていない証拠だ。途中で投げ出してしまった人や、パースワードでズルして先に進んだ人はチョット我慢してやりこんでみてほしい。そうすればきっと俺の言っていることがわかってもらえるんじゃないだろうか。このソフトはかならず1本持っておくべきだ。（さくやま）

9

グラディウスIII

コナミ／'90年12月21日発売／¥7800(税込み)
●容量：4M●ジャンル：シューティング
●コンティニュー：3回
●プレイ方法：2人交互プレイ

アーケードより移植。横スクロールのシューティング。全10ステージ。オリジナルステージを1つ含む。パワーアップ、特にエディットモードはオリジナルに比べて大幅にアレンジされている。



←完全な移植ではなく、アレンジ移植と言った方が近い

「グラディウスIII」はコナミのスーパーファミコン作品1作目だ。業務用の同作品は約半年後発の「パロディウスだ！」に比べて人気が低かった作品と言わざるを得ない。ある程度マンネリ化したゲーム内容、やたらに長いステージ、そしてゲームファンでなくマニアにターゲットを合わせた難度が災いしてのことだろう。が、コナミはそれでもSFC参入作に、人気作「パロディウスだ！」ではなく、看板タイトルである「グラディウス」をあえて選んだ。

そんな「グラディウスIII」なわけだがSFC版は「あえて」選ばれただけあって無理のない内容にアレンジされた。かえって簡単になりすぎたかとも思う。長すぎるステージのショートカット、便利になったエディットモード、さらにはボーナスステージや隠しコマンドなど家庭用ならではのアレンジが行われていて遊びやすい。実際のところどれくらい遊びやすいのかと言うとゲームセンターでは2～3回しかプレイしたことのなかった人間がアーケードモード（最上ランク）をプレイする気になり、かつクリアできてしまうくらいなのである。

が、今考えてみるとこの作品には気になるポイントが多い。まず最初に思うのがウエイトがかかること。オプションが2～3個ついた状態あるいは自分の武器がEレーザーやスプレッドボムだったりすると少し弾丸を発しただけで、がくんと敵の動きやスクロールが遅くなる。弾よけには便利だが、ここまで重くなるとあまり気持ちが良くない。同時にチラつくのもツライ。ファミコンの時ほどやたらにチラついたりはしないが。それにしても他のゲームを見ても思うのだがどうしてもウエイトのかかり方が気になる。ファミコンでも重くはなったが、スーパーファミコンの方がひどくないか？ とよく思う。あと、迫力のないボスが多いのも何となく物足りない。

逆に最もこの作品の良い所はと聞かれれば、「グラフィック」と答える。メタリックなボス、気持ち悪く動く細胞など表現力は質が高い。（根本康弘）

7

ファイナルファイト

カプコン／'90年12月21日発売／¥8500(税込み)
●容量：8M●ジャンル：アクション
●コンティニュー：3回
●プレイ方法：1P専用

同名アーケードゲームからの移植。奥行きのあるサイドビューの格闘アクション。メモリの関係からガイやステージの一部、そして2人同時プレイなどが削られているが、ゲーム性は忠実に移植され、マニア間でも評判がいい。



←連続技がとにかく華麗。自分がうまくなったと錯覚するほど

空手や柔道など何でもいいが、実際に格闘技を観ると、漫画などのようにカッコイイばかりではないことがわかる。真剣勝負の定義はいくつかあるけれど、多くの場合は定められたルールの中で勝ち負けを競うスポーツとなり、だからこそ必然的にカッコイイとはならない。相手を立ててやる必要などどこにもないのだから。

UWFの出現により、プロレスは格闘技か、とか議論されている。しかし、ぼくの考えでは、プロレスはスポーツや格闘技ではなく、プロレスなのだ。それそのものがジャンルというべきか。だから見ていておもしろいのだと思う。

そう考えていくと、格闘技にプロレス的要素を求めては失望することになる。格闘技が常に華麗でカッコイイと思うのは漫画とかの悪影響であるわけだ。

ところが、これがゲームとなると話は変わってくる。カッコイイ真剣勝負が可能となるのである。

ゲームとはつまりプログラムとデータであり、だから融通がきかない。無情、といってもいい。プレイヤーにしてみれば真剣勝負以外の何者でもない。

しかし、それだけでは上手い人にしか華麗なプレイが楽しめなくなってしまう。「ファイナルファイト」が万人に受け、かつ長期に渡って楽しまれてきたのは、それを解決したことによる。

一言で書いてしまえば「連続技」である。これまでの格闘ゲームでは多彩な技がありながらも、それを出すための操作をしなければならず、だからとっつきにくい部分があった。「ファイナルファイト」は連続技の概念を導入し、単にパンチを連打しているだけでも自分が上手くなったような錯覚を与えることに成功した。

このゲームの魅力はもっとたくさんあるのだが、一番凄い点はそこにあると思う。真剣勝負でありながら限りなくプロレス的なこの作品。楽しくないはずがない。次は「ストリートファイターII」を移植してほしいな。（手塚一郎）

8

ダライアスツイン

タイトー／3月29日発売／¥8500（税抜き）
●容量：8M●ジャンル：シューティング
●コンティニュー：なし
●プレイ方法：2P同時可

横スクロールのシューティングゲーム。オリジナルだが、アーケード版のIIの要素が少し導入されている。やられてもパワーダウンしないなど、どちらかというと初心者向けの設定か。エンディングは複数。2人同時プレイ可。



←凝った地形と激しい混合攻撃がダライアスらしさのはずだが

続編というか、いわゆるシリーズものの流れでいくと、この「ダライアスツイン」は、どうしても進化ではなく退化に見えてしまう。それは仕方のないことだ。遊ぶ側の視点は、前作とどこが変わったのか、という点に注がれやすい。自分の予想（あるいは想像力）を遥かに超越していたり、また前以上の手応えを感じさせてくれることを望んでしまう。

「ダライアスツイン」は、ダライアス最新作である。名もないシリーズではない。熱烈な多くのファンを抱え、つまり彼らの心をしっかりと受け止めなければならない宿命にあるはずなのだ。しかもハードはスーパーファミコン――ならば期待するな、というのは無理な話だ。

しかし、登場したのは「ダライアスツイン」であった。数回プレイしただけで売ってしまった人、あるいは買わないと決めた人。ぼくのまわりには、こういった友だちが多かった。

もちろん、メーカー側が彼らのダライアスに対する愛を裏切ったとは言わない。ダライアスはマニアだけのものではないから。

けれども、それならもう少し考えて創ってほしかったと思えてくる。マニアへの答が最終面の中ボス（？）オンパレードであり、初心者への配慮が50機増やしのコマンドであるなら、考えが甘いとしか言えない。あまりに安直すぎる。

ダライアスは、敵に押されるゲームであった。それがツインにはない。自機の火力がありすぎるために、出現する敵機は与えられたアルゴリズムを全うできずに破壊されてゆく。シューティングゲームが持つべき美しさ――混合攻撃の妙さえもない。

自機を動かさずに済む時間の長すぎるゲームは、やはり良くない。上級者にとっても、そして初心者にとっても。

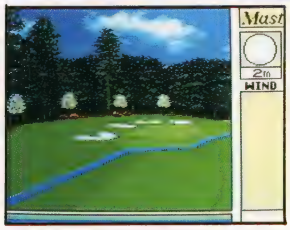
――それでもツインをぼくは買った。音とクジラのために。そして、ツインIIに期待しているから。次がつまらなかったら本気で怒るよ。今日もクジラにやつ当たりする。（手塚一郎）

6

遥かなるオーガスタ

T&Eソフト／4月5日発売／¥9800（税抜き）
●容量：8M●ジャンル：スポーツ
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：4人まで参加可

3Dのデータで細密なシミュレーションを実現した、超本格派ゴルフゲームの移植版。パソコン版オリジナルのメーカー、T&Eによる自社移植だ。スーパーファミコン版は、PC-98版を凌ぐ美しいグラフィックが売りもの。



←パソコン版をやりこんだ人は雲があることに感動したとか

私はゴルフゲームにはちょっとうるさい。だから、私の見ている前でゴルフゲームを遊んだりすると、本気でうるさい思いをすることになるし、また、ひとりで遊んでいても、いきなり「止まれ！」とか叫んだり、ガッツポーズを見せたりして大変にうるさい。本物のゴルフは一度もしたことがないのに、妙に詳しかったりもする。ほんとにうるさい。とにかくもう。ああうるさい。

で、98版の「オーガスタ」には、思いっきりハマった。自慢じゃないことないけど、スコアも11アンダーまで出した。そんなゴルフゲームおたくとしてはっきり断言するが、「オーガスタ」以上のゴルフゲームはない。好きな人には自信を持っておすすめできる。

しかし言っておくが、ゲーム性云々だけでほめているのではない。私は、「ファミスタ」賛美の際に必ず口にするのだが、スポーツゲームの善し悪しは、細部ではなく、また、シミュレーションの細かさなんかでもなく、ただ、操作感の気持ちよさで決まるものだと思っている。「オーガスタ」における、ボールのクッション感覚、打球の軌跡の美しさ、それこそが最も重要なものなのだ。無論、これらの要素が細かいシミュレーションから生まれているものであることは言うまでもないが。

さて、スーパーファミコン版ならでは、という部分についてまったく語っていないが、それもそのはず、まんま完全移植なのだ。グラフィックのクオリティがTOWNS並みになったかな、という程度。いくら自社移植だからって、もうちょっとケレン味を見せてくれてもよかったのでは、と感じたくらい。その点、「シム・シティー」なんかとは対象的。回転拡大縮小とか、遊び的な使い方として利用できなかったんでしょうか。ちょっと悲しいです。

それから、完全移植ゆえ、期せずして気付いてしまったのが、ハートの計算速度の遅さ。ホント、SFCって思ったほどパワーないんだな、って痛感してしまいました。（石埜三千穂）

7

ウルトラマン

バンダイ／4月6日発売／¥7800（税込み）
●容量：4M●ジャンル：アクション
●コンティニュー：2回
●プレイ方法：1P専用

ウルトラマンと怪獣の戦いをそのまま再現したアクション格闘ゲーム。プレイヤーは、ウルトラマンを操作して3分以内に怪獣を倒すのが目的。怪獣のライフメーターを0にした時にスペシウム光線をあびせて倒す。全10面。



←親は懐かし子供は楽し、なかなかおいしいゲームでんな

全国的知名度が異常に高い「ウルトラマン」だが、誰でも遊べるゲームでないのが残念といえば残念と思う。その理由に操作系等の問題が浮かび上がってくる。このゲーム、使わないボタンはセレクトボタンだけだ。ジャンプ、キック、パンチ、光線にそれぞれ4つのボタンを使用して、光線技のセレクトにL、Rボタン、そしてポーズにスタートボタンを使うのだ。これではやはりイキナリ遊ぶことはできないのではないのだろうか。アーケード版も、光線を出すのに2つのボタンを同時に押すなどの苦肉の策がなされている。どっちにしろ、ウルトラマンのあの独特の動作を再現するには仕方がないのだろうが、どう考えてもこれはひどすぎる。1分1秒が肝心のアクションゲームで誤操作は命取り、までとは言わないが、必ずプレイヤーに負担がかかって来るはずだ。これがこのゲームの一番の短所である。その他で気になる所というのがほとんどないだけに本当に残念至極だ。

さて、今度はギャラリーから見た視点でレビューしてみると、「こんなにリアルで面白いゲームなのかあ」という感想なのである。とにかく、客観的に見ると楽しくてしようがないゲームなのだ。コントローラーを持ったTVの前のプレイヤーを無視して、応援しているのは怪獣と戦っているウルトラマン。ゲームの作りは、これで大成功だったと思う。本当に「全ステージボスキャラとの戦い」という言葉がしっくりくる。友達などが遊びに来たときなどに、友達から「なんか面白いもんない？」なんて退屈コールをもらった時に1本あるといいかもしれない。とにかく、購入者は一生懸命練習して、ギャラリーの期待に応えるような強くてカッコイイウルトラマンを目指すこと。キックの応酬やワンパターンの攻撃ではきっとブーイングが来るぞ。そこらへんを考慮して、購入を検討してみてほしい。ただ、このゲームもかならずキープしたいゲームの1つにはかわりない。君が、カッコイイウルトラマンであることを祈る。（さくやま）

8

シム・シティー

任天堂／4月26日発売／¥8000（税込み）
●容量：4M●ジャンル：シミュレーション
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用

パソコンで大ヒットしたニュータイプの「町作りシミュレーションゲーム」を、任天堂がスーパーファミコンに移植した。プレーヤーは市長となり、区画整理、交通網、電力網の整備などの作業を通して町を育てていくのだ。



←遊園地だの、銀行だの、オリジナルのユニットが売りものだ

このゲーム、内容については今更語るまでもないほど知られている名作だ。それだけに、御大任天堂がどのような移植を見せるか、大いに注目を集めていた。

とはいっても、移植の質に不安を感じていた人は誰もいなかったのではあるまいか。……だって、ねえ。なんつっても任天堂。大筋の予想通り、任天堂の移植は完璧。期待通りの部分についてあれこれいってもつまらんので、ここでは、オリジナルとの違いに焦点を当てて見ていこう。

とりあえず目立ったところで「プレゼント」がある。パソコン版にはなかった特殊なユニットのことで、何か町にイベントがあるたびに1ユニットずつもらえるもの。これはヨイ。パソコン版で、「町ならこんなものがあってもいいのになあ」と想像していたものが補われているのだ。駅などはその最たるもの。意味こそ少ないが。

オリジナルの大きな欠点は、「ポピュラス」同様、その「飽きやすさ」にあったと考える。そこでこのプレゼントは、始めてから飽きるまでの期間を1～2カ月は伸ばしてくれるだろう。

アドバイス役のDr.ライトについては、ちょっとよけいかな、という気もするが、万人受けを金科玉条とする任天堂らしいアレンジである。

この程度なら本格派ユーザーでも嫌な気持ちはしないと思う。

親切設計といえばそれまでで、なんら文句を言う筋合いではないし。

さて、そんな佳作ゲームに対して、唯一欲を言うとしたら、データ部分の再構成がほしかったという点。バランスは多少調整されているようだが、本質的な部分はいじられていない。移植だから当然なのだが、任天堂だから欲が出る。例えば、線路だけの町は効率がいいという（裏）技があるのだが、道路より線路の方が多いような町は実際にはあり得ないわけで、言ってみればそれはオリジナル版のバグである。その辺の配慮があったら10点差し上げてもよかったんだけど。（石埜三千穂）

8

ドラッケン

ケムコ／5月24日発売／¥8500(税込み)
●容量：8M●ジャンル：RPG
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用

「ドラッケン」のシナリオは、かなりシンプルである。しかし、ひとたびプレイすれば、それはフィールド上を歩きまわることを楽しむためゆえのシンプルさであることに気づくはず。このゲームは、タダのRPGではないのだ。



←時間の経過につれて、空の色も刻々と変化していく

むかし、アタリの「バトルゾーン」というアーケード・ゲームがあったのをご存知だろうか。ま、これを知っている人は、確実にはたち前後ということになるが。

ともかく、「バトルゾーン」は、アタリお得意のヴェクター・スキャン方式による3D戦車シミュレーションである。

画面はちょうど戦車のなかから覗いたようになっていて、フィールド上を縦横無尽に走りまわり、敵の戦車や円盤と戦うというものであった。3Dの風景が、視点の移動につれて、なめらかに変化していく。グラフィックは点と線だけなのに、妙に現実感があり、それを味わいたいために、敵を倒すことも忘れて、フィールド上を動きまわっていたのを覚えている。

はじめて「ドラッケン」をプレイしたとき、私はこの「バトルゾーン」を思い出した。もちろんグラフィックは比べようもないが、画面全体から受ける印象は、とてもよく似ている。つまり、フィールド上を移動するさいの画面処理が、グラフィックのちがいはあるにせよ、ほとんどおなじだということだ。

ただし、ゲーム性のちがいを考えると、このことは重要な意味をもってくる。「バトルゾーン」では、とても風景を眺めている余裕はない。気を抜くと、あっというまにやられてしまうからだ。しかし、「ドラッケン」のばあいは、思う存分、リアルな風景を楽しむことができる。もちろん、敵は出てくるが、戦闘はオート。キャラクターたちに任せておけばよい。プレイヤーは、キャラクターたちが死なない程度に、気を配っているだけでいいのだ。

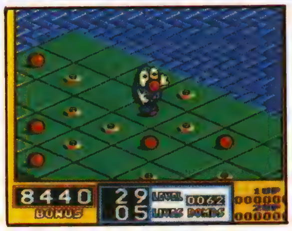
これは、かなり斬新なゲームシステムではあるまいか。フィールド上を移動することが快感になる。これまでのRPGはおろか、どんなゲームでも考えられなかったことだ。大げさに聞こえるかもしれないが、そもそも私は「ドラッケン」をRPGだと考えていない。これはRPGの世界をリアルに楽しむためのシミュレーションなのだ。（竹内恒彦）

6

ボンバザル

ケムコ／発売中／¥6500
●容量：4M●ジャンル：パズル
●バックアップ：パスワード
●プレイ方法：2P協力可

ステージ内にある爆弾や地雷を、制限時間内にすべて爆発させるパズルゲーム。2Dと3Dの画面を選ぶことができる。ステージが進むと、しかけ付きのブロックや敵キャラも登場する。全部で130ステージとマップも豊富。



←画面表示は2Dと3Dがあるが、2Dの方がわかりやすい

ゲームスタートの途端、英語でしゃべるお姉さん。"ダンゴに目鼻"のトボけたキャラ。単純ながら、よく考えないと解けないパズル。なのに刻々と過ぎていく時間。よくも悪くもアメリカ人気質って気がする。

でも、背景がずーっと水だけなのは単調。せっかくスーパーファミコンなのに、ハードを生かしきれてないんじゃない？　むしろゲームボーイなんかで、より多くの人がプレイできる形式の方が良かったと思う。

ま、パズルマニアの私は、久々にハマれたけどね。(日下実希子)

5

SDザ・グレイトバトル 新たなる挑戦

バンプレスト／発売中／¥8200
●容量：6M●ジャンル：アクション
●バックアップ：なし
●プレイ方法：1P専用

昔懐しいヒーローたちをSD化したアクションゲーム。捕われてしまった仲間たちを救うため、それぞれの得意な技で敵地に乗り込め！　ヒーローを変えるとBGMも変わる。また、道中にはオプションがわりになる敵もいる。



←好きなキャラだけでは、倒しにくい敵がいるのが良し悪し

さすがSFC！　と言わせるだけの、立体感あふれる背景。かわいいキャラ。BGMも名曲をうまくアレンジしている。ライフ制を導入しているので、多少のダメージは気にせずドンドン行けるのも嬉しい。

ただ、動きが重い。力士のようにノッシノッシと進むんだもの。キャラも大きくて攻撃をよけきれないのが不満。動く地面に飛び移るのも助走できない分、大変。ま、落ちた時の表情がカワイイから許せるか。

アクションが苦手な人でも、結構楽しめると思うよ。(日下実希子)

6

ジャンボ尾崎のホールインワン

ハル研／発売中／¥8900(税込み)
●容量：8M●ジャンル：スポーツ
●バックアップ：なし
●プレイ方法：2人プレイ可

世界のジャンボと互角に対戦することも可能な、SFC初のゴルフゲーム。映像はSFCの能力を十分生かされており、CGで立体感をだすこともできる。難しいショットも、簡単に打てるので、誰でもコースを楽しく回れる。



←2Pでの対戦も可能だから、みんなでトーナメントも組める

最適なクラブやピンへの方向を選んでくれる親切さ、100%は信用できないが、考えずに打つことができる。グリーンでのアドバイスは当り前のことしか言わないから別に聞く必要はないな。アニメーションでの微妙な寄せは、見ていてゴルフ場そのもの。この緊張感はほかでは楽しめない。

スピンなどの高等なテクは、打った後にコントローラーで操作可能。打つ前の細かい作業はメンドーだ！　ゴルフゲームをこれから始めてみたい！　という人にオススメできる。（タカシ）

7

ビッグラン

ジャレコ／発売中／¥8700(税抜き)
●容量：8M●ジャンル：カーレース
●バックアップ：なし
●プレイ方法：1P専用

アフリカの大自然を舞台に繰り広げられる「パリ・ダカールラリー」。マシンとスポンサーを選択後、有能なスタッフを雇って、レースに臨もう。パーツ搭載量と、最高速度のバランスを考えることも、重要なポイントだ。



←操作ボタンの設定変更も自在。自分に合ったパターンで遊ぼう

レースの勝敗を左右する要素として、マシンとテクの占める位置は大きい。そこに新しくスタッフ選択のシステムを加えて、難易度により幅を出そうとしている。ただ、メンバーの能力値が明確でないため、優劣が見えず、新機軸が生きていないのが残念。

タイムアタックに全力をかける、スピード派には不向き。ドライブ気分でゆったり楽しみたい人には、おススメできる。

大自然を再現した美しいグラフィック、情感あふれるBGMが、イメージをかき立ててくれる。（了介）

5

スーパープロフェッショナルベースボール

ジャレコ／発売中／¥8700
●容量：8M●ジャンル：スポーツ
●バックアップ：なし
●プレイ方法：2P対戦可

「燃えプロ」シリーズが、スーパーファミコン版初の野球ゲームになって登場。各球団には、なつかしの名選手も登録されていてウレシイかぎり。スポーツゲームの醍醐味である対戦プレイもできるので、友達とじっくり遊ぼう。



←選手データはもちろん最新。ホームランの演出も豪華で良い

やはり、リアルさをウリにしているだけあって、選手の動きにはスゴク凝っている。さらにフェンスにはスポンサー名まで書いてあって、ふんいき満点。知ってる名前をさがすのも楽しいかも。

ただバッティングの微妙なタイミングがつかみにくい。「よーし、ランナーが2塁にいるから流し打ちだ！」という細かい技ができないのがツライ。ピッチャーとの駆け引きよりも、好きな選手のフォームを見て楽しもう。プロ野球ファンにならおすすめの1本。(竜王は生きていた)

6

ガデュリン

セタ／5月28日発売／¥8800(税込み)
●容量：8M●ジャンル：RPG
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用

スーパーファミコン初のコマンド入力型RPG。スタジオぬえのデザインした独特の世界をパソコンゲーム、小説、アニメ、CDとメディアミックスで展開、その集大成とも言うべき作品。ストーリー性が非常に高い。



←戦闘モードはコマンドが多彩だが、今ひとつ生きていない

RPGはストーリーゲームだと言われているけれど、それはいわゆる小説のようなものではないと思うし、それではいけないような気がする。ゲームは、まずゲームでなければ意味がないのである。「シムシティー」などのようにゲームらしくないゲームが話題となっているが、あれはある種の楽しみを提供するソフトウェアが偶然ゲームの形態となって出現しただけなのだ。「ドラクエ」タイプでは電子出版にはなり得ない。まず楽しくなくては。楽しくないなら遊ばない。（手塚一郎）

5

FC

今回はインタビューとレビューの二本立てでお送りします

編集長が変われば誌面も変わる。てなワケでブロードウェイのコーナーも少し変わりました。感想とか聞かせてくださいね。

ファミコン用ソフト



手塚一郎

「弦奏王」の感想とかありがとうございます。返事は遅れてしまうけど、絶対に書きますから待っててね。関係ないけど「ストリートファイターII」、ようやく1コインクリアできた。やったね。キャラは春麗。お次はガイルで挑戦しよう。今度、誰か対戦で遊ぼうね。スーパーファミコンに移植してくれないかなー。

6月発売リスト

- 21日 ● AD&Dプールオブレイディアンス　ポニーキャニオン／¥9800
- ● 飛龍の拳スペシャル・ファイティングウォーズ　カルチャーブレーン／¥6300
- ● 忍者龍剣伝III　テクモ／¥6200
- 28日 ● すごろクエスト・ダイスの戦士たち　テクノスジャパン／¥6500
- ● つっぱりウォーズ　サミー／¥6800
- ● ボンバーマンII　ハドソン／¥5800
- 未定 ● 役満天国　任天堂／¥6500※
- ● 超人狼戦記ウォーウルフ

※以外の表示価格は全て税抜き

NEWS

▶カプコンより「レッドアリーマー2」が発表された。前作はゲームボーイ版で発売されたが2作目はファミコン。内容はGB版同様アクション。

▶光栄の新作「ロイヤルブラッド」の発表会が先日行われた。今までのパソコンからの移植ではなく、ファミコンオリジナル作品であり、新たに「イマジネーションゲーム」と題したシリーズの第1作となる。

点数評価

❿最高　❾すごくよい　❽とてもよい　❼よい　❻まあまあ　❺ふつう　❹もう少し　❸がんばれ　❷もっとがんばれ　❶問題外

FC SPECIAL インタビュー

ココロンは、こうやって創られたのだ

話題のアクションゲーム「ココロン」が、どうやって創られたのか聞いてみたよ

「ココロン」は、自分のキャラクターを創ることのできるアクションゲーム。RPGっぽいこの要素が使い方次第でこんなに新鮮な感動を与えてくれるなんて驚きだ。

FCブロードウェイの今月の特集は、タケルのファミコン・デビュー作「ココロン」にスポットを当ててみた。インタビューに応じてくださったのは企画の北村さんと、キャラクターデザインの吉本さん。

これを読めばゲームデザインのノウハウがわかる——か、どうかはわからないけれど、とにかくどうぞ。

何と発想はミニ四駆から!?

キャラクターを創ることのできるアクションゲーム——そう聞くとRPGの要素を導入したと思われがちだが、訊いてみるとそうではないことがわかる。

「少し前に流行していたミニ四駆から発想したんです」と北村さん。

なるほど。キャラクターをRPGのように数値で区別するのではなく、パーツを用いたのもうなずける。

「それに、パーツの組み合わせなら、見ているだけでも楽しいですから」次に口を開いたのは吉本さん。キャラクターのパーツを創ったのは、この人。

しかし、両氏が言う〝ミニ四駆〟の意味は、インタビューが進むに従って、もっと深いことがわかってきた。

北村さんは語る。「いわゆる最高キャラというのは創らないようにしたんです」



➡この美しい画面がマップ。ルート選択の仕方でゲーム中のフィールドが変化したりする。凝ってるね

吉本さんが続ける。「そういったものがあるとつまらないですよね。結局、みんなそれを使ってしまいますから」

100人が100通りのキャラクターを創り、それで遊ぶ——つまり、それを狙っていたわけなのである。

「もちろん、結構有利なキャラクターもいますし、かなり不利なキャラクターができてしまうこともあります」吉本さんの口調は熱っぽい。「けれども、自分で創って遊んでいるなら、それが最高キャラなんです。ミニ四駆でもそうですよね。このパーツとあのパーツを組み合わせれば、そこそこ速いものができると想像はできる。でも、それだけではおもしろくないんです」

有利ならそれでいい、というわけではない。それがココロンなのだろう。少しずつ作品のコンセプトが見えてきた。

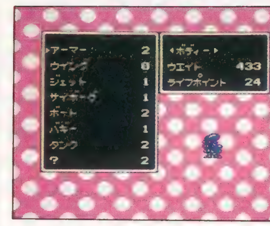
吉本さんは、なおも「ミニ四駆のファンでもいるでしょう。オレはこのボディが好きだから、とか言う人が。速いだけがミニ四駆のすべてではないんです」

それまで静かに聞いていた北村さんは照れたように笑った。「カッコイイ言い方になってしまいますが、ゲームの中で自分を表現できる作品にしたかったんです。与えられたものの中で工夫するのも確かにゲームです。だけど、そうではなくて、キャラクターに愛着を持ってプレイしていけるものも、やっぱり必要だと思いますね」

ココロンの狙いは、これである。クリアしたとかしないとかではなく、どんなキャラクターで遊んだか——これを話題にできるゲームなのだ。最近のRPGは自由度が低いと嘆く人が多い。そういった人たちの言うところの自由度とは、つまりココロンの懐の深さと重なることに気づく。

続いて、おふたりがプレイされているキャラクターを参考までに聞いてみた。

まず北村さんから。「ドラゴンの頭と身体を使いますね。違和感もありませんし。武器はパラソル。これも違和感がないでしょう（笑）。名前はラッキーとかつけてます」



←一番の魅力はキャラクターメイキング。変なキャラで遊ぼう

吉本さんは「ヒーローの頭と、ジェットの身体。あ、ハダカのヤツですね。アトムという名前はつけてます（笑）。武器はクリスタルですね」

げげっ、あの使えないクリスタルでプレイしているのか。すごいなあ。

「そんなことないですよ。パワーアップさせれば、かなり使えます。フィールドでは馴れが必要ですが、対ボス戦ではそれを補ってあり余る強さですから。特に最後のボスには絶大な威力がある（笑）」

うーん、そうだったのか。ちなみに、ぼくの愛用キャラは、ひとつ目の頭と、ジェットの身体。武器は手裏剣。どうです？

「割とオールマイティなキャラクターですね。飛び抜けていない代わりに、これといった短所もない」と北村さん。「もっと変なキャラクターで遊んだ方が、もっともっと楽しいですよ（笑）」



↑この方がゲームデザインの北村さん。常に新しいアクションゲームのシステムについて考えている。関係ないが、かなりの怖がりらしい

やっぱりアクションが好き!

「ココロン」の出発点は、おもしろいアクションゲームを創る、ということからだった。そう北村さんは語ってくださった。

「アクションゲームが好きだということもありますが、システムがゲームに直接反映させられるということで創り甲斐があるんですよ。例えば、スーパーファミコンというハードがありますよね。でも、それはファミコンのバージョンアップと見られることの悪影響からか、ゲームも単なるバージョンアップ――グラフィックや音だけを派手にしたものが多く見られます。それではゲーム性に何の変化もないんです」

つまり、北村さんはシステム派の人間ということだ。常に新しいことを捜し、それをゲームに活かす。が、それだけではなく、そこから今までにないゲーム性を引き出そうとしているのである。

目新しい要素――砕けた言い方をするなら売り文句――をとにかく導入しようとするメーカーは少なくない。しかし、北村さんはそれだけではダメだと言う。

新しいゲーム性――漠然とした言葉だが、アクションを愛し、信じているからこそのものだ。説得力に満ちている。



➡選んだルートによってフィールドが変わってゆくのが楽しい

グラフィックにもこだわりたい!

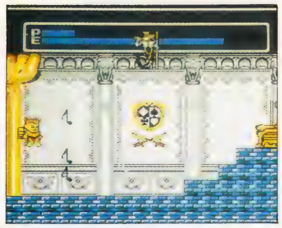
「キャラクターのグラフィックって、何となくレトロっぽいと思いませんか?」

と吉本さん。言われてみて気づいた。そういえば、頭のパーツのロボットなんて昔懐しのブリキのおもちゃを彷彿とさせるし、タンクとかも、そう。

「北村に、そう指示されたんですよ。懐しいというか、遊ぶ人が自然と溶けこめるような雰囲気を出すことを心掛けました」

自然な感じといえば、ルート選択のマップもそうである。目的地が一枚のマップに同居し、世界を形造っている。しかも、ゲームのフィールドがそのままマップでのルートをなぞっており、同一の目的地へもルートの選び方で変化する凝り方。

「グラフィックといえば、敵キャラも気を使ってますよ」今度は北村さん。「ディフォルメしないで、割とリアルに描いてあるのには理由があるんです。これはココロンが夢を舞台としていることに関係していまして。夢というのは、その人の生活している世界とか場所が舞台になっていることが



➡ボスもユニーク。武器によって戦い方を考えないと苦戦する

多くて、だけど何かが妙なんですよね。日常の中に非日常が潜んでいる――それを表現しようとしたんです。例えば氷山にペンギンがいる。ところが、そのペンギンがクルクルと身体をひねりながら飛んでいったらみんな驚くでしょう」

なるほど。自分の尾をふりまわして飛ぶスカンクとかも、そういった考え方から出てきたというわけなのだ。

さて、今回はグラフィック担当だった吉本さんもココロンの開発が終了した今、実はアクションゲームの企画をスタートさせているとのこと。その話を伺ってみた。

「ファミコンのアクションというと、今はマリオかロックマンか、でしょう。それがくやしくて創りはじめたんです」

吉本さんは以前、アーケードゲームの企画に加わっていたことがあるそうだ。そこでの経験を活かしながらも、家庭用ゲームならではの作品に仕上げたいと語る。

「ぼくはアクションも好きなのですが、もっと好きなのがRPG。ドラクエとかが本当に好きなんです。そのおもしろさをアクションに活かせないかな、と」まさか、キャラクターメイキングがあるとか?

吉本さんは笑った。「それじゃ、ココロンですよ。ぼくがやりたいのは、ドラクエに代表されるRPGが持つ感情移入――それをアクションで表現できないかな、と。アーケードのアクションはプレイヤーに文字情報を与えるということをあまりやりませんよね。キャラクターのグラフィックや動きで感情を表現したり、あるいはドラマを盛り上げたり……。それをファミコンのアクションに導入したいと思ってます」

なるほど。考えてみれば、確かに家庭用ゲームは文字に安易に頼っているとも思える。文字がなくてもドラマが盛り上げられるはずだという考え方は、やはりアーケードゲーム的なものである。

もうひとつ考えられるのは、文字を出力し、それをプレイヤーに読ませることでアクションのテンポをそこで途切れさせてしまう点。感情移入させるのならば、ゲームにおける一体感はやはり無視できないのであろう。

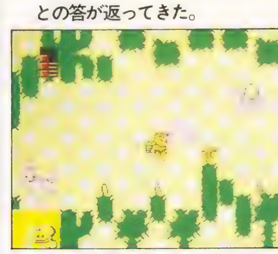
吉本さんのデザインするゲームはタイトルも発売日もまだまだ未定。しかし、これを聞いただけでも期待せずにはいられない。グラフィックによるドラマチック・アクション――楽しみに待っていたい。

もしかしたらIIを創るかもしれない?

一方の北村さんも次回作を構想中というが、気になる「ココロン2」について訊いてみると――。

「ぜひ、やってみたいですね」

との答が返ってきた。



←最大の難関とも言うべきサボテンゾーン。ジェットが有利だ

「ただ、売るために続編をやるというのはイヤですね。ココロンを遊んでくださった方の反応を調べた上で、大切にやっていきたいと思います」

現在、タケルには「ココロン」のカセットについていたアンケートハガキがどんどん送られているという。北村さんは時間を見つけてはそれらをチェックし、勉強しているそうだ。

「わざわざハガキを送ってくれるほどなので、ゲームにくわしい人が多いですね。難易度に関しては迷った挙句、前半はやさしく、後半は難しいという設定にしましたが、



↑こちらは吉本さん。「ココロン」ではマイキャラのデザインを担当。今、ドラマチックなアクションゲームを企画中というから楽しみだ

少し難しかったとの意見が多かったようです。簡単すぎたと感じた人は少なかったので、とりあえずは成功なのかな」

他にもいろいろな意見があったが、中でも〝アイデアが新鮮〟というものが圧倒的で、北村さんはとてもうれしそうだった。

それでは最後の質問。

ファミコンのゲームを創ったのははじめてではない北村さんですが、今回のココロンは自信がありましたか?

「いやー、やっぱりいろいろと目新しいことをやったので受け入れられるかどうかが心配でした。発売日には新宿のヨドバシカメラの前に立って、売れ行きを見てたりしてたほどですよ。うれしかったのは、ココロンを買ってくれた人のほとんどが、これを目当てで来てくれたことですね。お店の人に迷わず〝ココロンください〟って言ってくれたみなさん、ありがとうございます」

と、すると、北村さんの次回作の発売日に新宿に行けば本人に会えるってことかな。このページの写真をチェックして、声をかけてみるのもいいね(笑)。

さあ、今日もココロンで遊ぼうかな。



すごろクエスト

テクノスジャパン／6月28日発売／¥6500（税抜き）●容量：2M●ジャンル：ボードゲーム＋RPG●ROM完成度：95%●バックアップ：バッテリー：プレイ方法：1P専用

ボードゲームタイプのRPG。マスを進むのも戦闘もサイコロを使用している。自由度こそ低いものの、ボードゲームならではのテクニックが用意されているなど、なかなか凝っている。複数のショートシナリオがある。


←フィールドはすごろく風。サイコロの目で移動力が決定する


←戦闘もサイコロで勝負。ダイスマンを呼んで戦うのが基本だ

まずはじめに書いておかなければならないのは、このゲームが1人用だという点。ボードゲームタイプというと複数のプレイヤーの参加できるものと勘違いする人もいるかもしれないので。

画面写真を見ればわかってもらえるように、ボードゲームというか〝すごろく〟に近いフィールド上でプレイすることになるRPGだ。すごろくだからサイコロの目だけ進まなければならないため、運の要素の強そうなゲームと思われるかもしれないが、実際はそうでもない。サイコロもある程度なら狙った目を出せるし、サイコロの目を操作するアイテムもあったりするほど。

戦闘でのサイコロが運に頼っているけれども、許せる範囲かな。おもしろいのは、戦闘での「逃げる」コマンド。何とサイコロを振って、出た目だけコースを戻れるのだ。もちろん、敵が追ってくることもあるけれど、うまく使えばコースを戻ったりなんてことも可能。かなり考えられたシステムで感心した。

キャラクターには経験値とレベルがあるが、そのレベルに関係なく体力は999まで上げられるというのもいい。体力の回復する泉に何度も止まって〝体力稼ぎ〟したりもできる。なかなか新鮮。

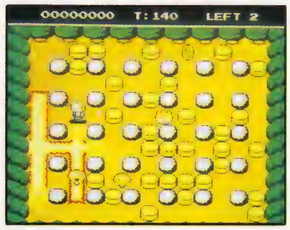
特殊なアイテムや武具なども豊富だ。親玉との戦闘が少しつらいかな、という程度の不満しかない。目新しいシステムを前面に押し出したこともあってか、プレイするたびにいろいろと発見があって楽しませてくれる。ただし、ショートシナリオといっても実は結構時間がかかったりするので、片手間に遊ぶ、というのは無理がある。もう少しお手軽だと、ね。

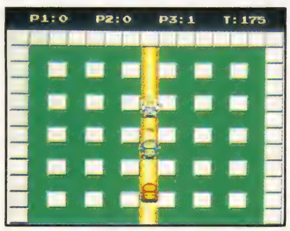
8

ボンバーマンII

ハドソン／6月28日発売／¥5800（税抜き）●容量1M●完成度：85%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：3人同時プレイ可

PCエンジンへと移植された「ボンバーマン」には対戦プレイがついており、大人気となったが、それが今度はファミコンに逆移植。1人プレイの他に2人対戦、3人対戦のモードがある。1人プレイはパスワードが出る。


←1人用プレイは普通のボンバーマン。アイテムを集めて成長


←熱いのが3人同時プレイのバトルモード。とにかく楽しいぞ

初代の「ボンバーマン」に特別な感情を持っていなかったぼくだけど、このIIのバトルモード（3人対戦）にハマリ、見事にボンバーマニアとなってしまった。それほどの魅力が「ボンバーマンII」にはある。だから、ボンバーマンが好きな人は絶対に買うべき。もちろん、そうじゃない人も。

バトルモードの熱さは、いじわるにある。爆弾の上を通過できないというルールを利用して相手を閉じこめてしまったり、あるいは爆弾でサンドウィッチにしてしまったりなどなど。自ら墓穴を掘ったりしない限り、死の原因を作った相手を恨むことになる。「コイツ、オレに恨みがあるのかよ」とか、本気で思ったりして。そもそも、相手を爆死させないことには勝利がこないのに、ほとんどの場合が人から恨みを買うハメになってしまうのだから熱くならないわけがない。かくして終わりのないバトルがくり広げられることになる。

うまい人もヘタな人も関係なく戦えてしまえる点も評価したい。アイテムを取れば妙に強くなるし、ドクロパネルを利用したりも可能。特に後者は効力がマチマチで、自分が凄まじくスピードアップしてしまう通称「病気」を他人にタッチして感染させて自滅を誘うもよし。とにかく楽しい。ああ、この楽しさが説明できない自分が情けないよ。ぜひ遊んでほしいな。

対して不満なのが1人プレイのモード。対戦からボンバーの世界に入ったぼくとしては少し楽しみにくい。アイテムもあまり出ないし、爽快感に欠けるように思えてしまう。まあ、Iに馴れている人なら問題なし。対戦のためだけに買っても損しないと断言してしまおう。

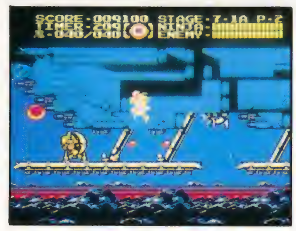
8

忍者龍剣伝III

テクモ／6月21日発売／¥6200（税抜き）●容量：2M●完成度100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用

人気シリーズの第三弾。サイドビューの忍術アクション。今回は天井にぶらさがったりする要素も導入されている。操作もやや軽くなっており、難易度も下げられた。例のビジュアルモードも健在。ストーリーも凝っている。


←お馴染みのシネマディスプ。今回もストーリーに凝っている


←グラフィックは見やすくなり、操作性も向上。難易度も適切だ

「忍者龍剣伝」というと、まずぼくが思いつくのが〝難しい〟だ。自分のキャラクターの独特の重さといい、シビアなアクションが要求されることといい、そして、敵キャラの陰険な配置。あの難しさがいい、という人ももちろんいるのだろうけど、多くの人には難物に違いないはず。

そんな「忍者龍剣伝」のIIIのレビューをしなければならないことになってしまい、正直な話、頭を抱えた。ゲームを理解し、先が見える程度はプレイしなければ申し訳なくて点数など付けられないからね。

ところが、このIIIで遊んでみて驚いた。前2作よりも確実に遊びやすくなっている上に、難易度もグンと下がっている。天井ぶらさがりなどのアクションも加わって立体感のある展開となっているし、これなら多くの人が楽しめそうだと思う。

ただ、同じアクションゲームとはいってもマリオやロックマンに見られる軽快な動きは期待しない方がいい。少し言い方は悪いが泥臭い感じだ。前2作よりも軽くなったとはいえ、やはりキャラの動きに重みがある。この辺は、もはや好みの問題としか言いようがない。

最近のテクモは対象年齢を下げたゲーム作りをしているように感じる。これがいいことなのか悪いことなのかはわからないが、いずれにせよもう少し操作感覚の軽いゲームを創った方がいいと思う。内容はおもしろくても手に馴染まないばかりに投げられてしまうパターンが多そうな気がする。余計なおせっかいかもしれないけれど、ぼくはテクモの方向性が嫌いではないから、もっと好きにさせてほしいのですよ。これが本当の気持ち。

6

飛龍の拳スペシャル・ファイティングウォーズ

カルチャーブレーン／6月21日発売／¥6300（税抜き）●容量2M　ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：2P同時可

人気シリーズの番外編とも言える作品。今回はストーリー性を排除し、格闘技としての部分を楽しめるようにした。トーナメントやタッグマッチ、イリミネーションマッチなど多彩なモードが用意されている。


←選べる選手は12人。それぞれに特長があるので結構楽しめる


←マークは自分や敵の隙を教えてくれるもの。反射神経が大切

前号では紹介だけしかできなかった「飛龍の拳スペシャル」だが、ようやくロムが届いたのでレビューすることにした。

今、ぼくはアーケードゲームの「ストリートファイターII」に凝っている。元々が格闘技が好きな性格をしていて、ようやくそれがゲームの方面にも向いてきたという感じだ。だから、「ストリートファイターII」での対戦プレイのようなものが自分の家でできたなら、と考えてしまう。

そんな時にこの「飛龍の拳スペシャル」の登場とあっては注目しないわけにはいかない。ロムの届かなかった4月は初心会のシンボリックゾーンに展示されていたのをゴリゴリとやりまくってしまったほど。係の方、どうもでした。

遊んでみて思ったのは、やっぱりキャラが小さいな、だった。ただ、動きはソレっぽくて結構いい。敵や自分の弱点を教えてくれるマークシステムもアイデア賞か。

一番楽しいのは、やはり対戦。自分で育てたキャラのパスワードを持ち寄れるのがいい。その人の個性が反映されるので、できるなら友だちをたくさん集めたいね。操作系によるハンディもつけられるし。

反面、不満なのはキャラが見にくいことかな。色数の関係もあってか、星（マークの一種ね）が見えなかったりすることも。あと、キャラの外見をもっと多彩にしてほしかったと思う。動きも、ちと重いし。

そんなわけだから、続編はスーパーファミコンでガシッと創ってほしい。今のままでは、マークなしで遊ぶには無理があるような気がするのですよ。

何か、とっても惜しいゲーム。がんばってほしいなあ。

6

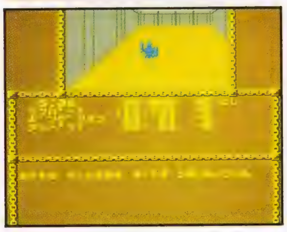
AD&Dプールオブレイディアンス

ポニーキャニオン／6月21日発売／¥9800（税抜き）●容量：5M●ジャンル：RPG●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：1P専用

ＡＤ＆Ｄ®のコンピュータゲームシリーズ。今回は純粋なＲＰＧ。これまでとは違い、視点は３Ｄとなった。ただし、２Ｄ画面にも切り換えられるので、マッピングが苦手でも安心。戦闘はシミュレーション風のもの。



←キャラクターは細かく設定可能。シナリオ面にも反映される



←フィールドは３Ｄ表示だが、２Ｄに切り換えることもできる

これまでＡＤ＆Ｄコンピュータゲームが2つファミコンに移植されたが、ハード的に無理な部分が目立ち、おもしろいとかおもしろくないという以前に非常に遊びにくく、正直な話、いい印象を持っていない。今度が３度目の正直ってわけではないだろうが、これまでの中で一番いい出来になっている。もちろん、元が向こうのゲームなわけで、だからドラクエをプレイするような感覚では取り組めないのだが。

まず、おもしろい点から。キャラクターメイキングがあるのだが、戦士＋魔法使いといった複数の職業を兼ねることもできたりする。それから人生観あるいは戒律といった意味合いのアラインメントも９種類用意されており、シナリオに影響を及ぼしてきたりする。また、結構意外なシナリオが新鮮。これは外国産ゲームだけのセンス、といった感じだろう。

気になったのは、軌道に乗るまでが厳しい点だろう。元を創ったＳＳＩ社の伝統だか何だか知らないが、序盤がつらい。そういえば「ファンタジー」シリーズもそうだったよなぁ。もっと楽しませることに徹底してほしいわけである。

移植は悪くないのに、元がそうなのだから少し気の毒。いろいろと問題はあるだろうけれどウルティマの「聖者への道」みたいにもっともっとアレンジしてしまうのがいいと思う。いくらシナリオが良くても途中で投げ出されてしまったら何にもならないのだから。おもしろいゲームを楽しみやすい形態で出すことも、やはり大切なのです。特にファミコンというハードは年齢層の低いユーザーが多いし。戦闘がつまらないのはマイナスね。

5

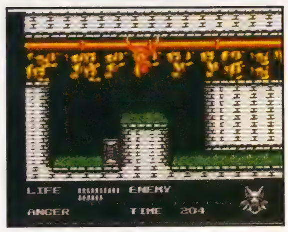
超人狼戦記ウォーウルフ

タカラ／6月発売予定／¥6500（税抜き）●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：90%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用

サイドビューのアクションゲーム。赤いＷを取ると主人公の男は超人的な能力を持つ人狼へと変身する。壁に張りついたり、天井にぶらさがったり、回転アタックなど多彩なアクションが売り。ただし青Ｗを取ると男に戻る。



←アイテムを取ると、人狼に変身する迫力のビジュアルシーン



←人狼になると多彩なアクションが可能に。攻撃範囲も広がる

プレイしてみての印象は、テクモの「忍者龍剣伝」に似てるな、だった。が、真似をしたというよりも龍剣伝をアクションの形態のひとつとして促え、そこから発展、進化させようと試みたように思える。ドラクエタイプとかマリオタイプみたいに呼ぶ感覚だね。

ただ、悪い部分まで継承してしまっている点もあったりする。龍剣伝のⅠやⅡに見られた敵の陰険さである。敵に弾(はじ)かれて後退してしまうと、その敵の出現地帯がスクロールアウトされ、再び出現することになるのだ。これはいただけない。プレイヤーをイライラさせるだけだ。

それから、操作が重いことも気になる。このテのゲームは例外なく重さを感じるのだが何か理由があるのだろうか？

このゲームの売りは、何といってもただの男（？）から人狼へと変身することだ。最初はアイテムを取らないと変身できないなんてケチだな、とか思っていたら、実は男でいることにも意味があったりするとわかって少し驚いた。この辺りをもう少し煮つめられれば、かなり変わったのにね。

結論は、龍剣伝に溶けこめるような人なら——といったところだろう。ロックマンみたいなアクションが好き、では荷が重いと思う。割と動きも粗いし。

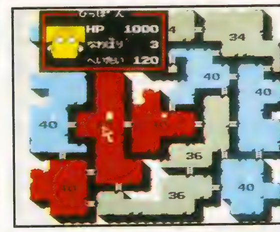
もう少しプレイヤーのことを考えてくれた作りをしていれば固定ファンが出来てもおかしくはないゲームであろう。ただ、そういった詰めの部分が大変なのだが……。もっと対象年齢を下げて、楽しんでもらうことを前提にしてほしいな。今のままじゃかなり忍耐強くないとプレイし続けられない。

5

つっぱりウォーズ

サミー／6月28日発売／¥6800（税抜き）●容量：2M●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：90%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：2P同時可

つっぱりのナワバリ争いを題材としたシミュレーションゲーム。相手のナワバリを攻めたり、攻められたりして領土を広げてゆく。戦闘はアクションゲーム風。対戦モードもある。もちろん「タイマン」である。



←ナワバリを広げていくのが目的。シミュレーション風だが…



←いざ戦いとなるとリアルタイムの集団戦へ突入するのだった

以前に紹介した「ガンデック」もそうだったのだが、サミー工業の作品は視点というか着眼点がおもしろい。

今回の「つっぱりウォーズ」は、その名の通り、つっぱりのナワバリ争いのゲームである。まず、オープニングがいい。主人公は、もちろんつっぱりのお兄ちゃん。ワケあって転校をくり返している。そんなメッセージを読むと、ああ、コイツは行く先先で問題を起こして退学になっているんだな、と想像する。メッセージが消えると、主人公は転校先でそこの番長とタイマンを張ることになる。ここはアクションゲームね。で、負けてみると……。また転校してしまうのだ（笑）。どうしても番長になりたいってわけね。かわいいヤツ。

番長になれれば、いよいよナワバリ争い。兵を移動させたりして戦いにそなえる。戦闘はアクション。が、１対１ではなく、集団同士の戦い。ノリは、ほとんどラグビーみたい。プレイヤーはカーソルのついたキャラしか動かせず、残りはオートで戦ってくれる。特筆すべきは、この戦闘時に使えるアイテム。ヤクザや警察なんてものもあって、とにかく笑わせてくれる。一見の価値ありとは、まさにこのこと。

ただ、序盤のタイマンや、あるいは集団戦闘といったアクション部分の出来が悪い。特に前者はアクションにおけるテクニックがまったく反映させられない代物。ケンカにテクニックは関係ない、とか言われてしまったらそれまでだけど。

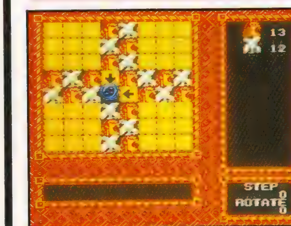
アクションがおもしろく出来ていたら７点とかつけていたかもしれない。ファミコンで無理して創るんだったらスーパーファミコンでやればいいのに。

4

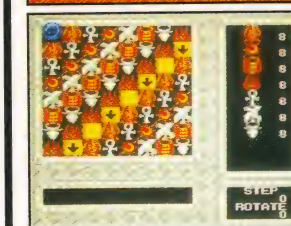
エジプト

ヒューマン／5月31日発売／¥3800（税抜き）●容量：512K●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用

宝玉を操作して床のパネルを動かし、画面上にあるお宝をそろえてゆくゲーム。お宝は同種のものを隣り合わせにすると消すことができる。すべてのお宝を消せばクリア。１ステージは６つの面で構成され、全18ステージある。



←ヒューマンクリエイティブスクール考案の第一作



←ゲームとしてはシンプルではある

このゲームは、ヒューマンのゲームスクール卒業生が創ったものだとか。こういったものが世に出ると、ゲームスクールの価値というか存在意義が理解できる。フリーのデザイナーでは、こうも簡単（なのだろうけれど）にデビューすることは不可能に近いからね。

さて、この「エジプト」はパズルゲームだ。矢印ブロックの上に宝玉（自分のキャラクターのこと）を乗せると、そのラインが矢印の方向に１マス分だけシフトする。プレイして思ったのは少し制限の多いルービックキューブ、あるいはそのあとに出たキュービリオンかな、ということ。同じ種類のものを並べると消せる——これはパズニックとか紫禁城でもお馴染み。だから、オリジナリティに欠けるような気がする。パズルゲームが山のように発売されている今、新鮮味のない作品は苦戦をまぬがれない。早い話が、遊ばせるためのインパクトがないわけだ。

そのあたりを気にしなければ割と遊べるゲームだろう。お宝がたくさんあって目が迷子になる感覚も楽しいし、何といっても先読みができる純粋さがいい。

ただし、問題点がひとつ。それはアイテムの存在。フィールド上のブロック（障害物）を取っ払ってしまったりできるアイテムとかは、どう考えても蛇足である。ハマってしまった時のために、と考えているのなら考えが浅い。シンプルなはずの魅力が削られてしまう。

あ、それから妙なグラフィックを入れてストーリー性云々はヤメてほしい。その分、ステージを多くしてほしいとファンは思うはずだよ。

5

「コブラII」発売直前！寺沢武一、大登場!!

ユーザーが参加する動く絵本コブラIIが6月7日に発売される。で、今回は寺沢武一が登場するワケだ。

PCエンジンソフト



近況ったって、別に変わったことは…。イースは何とか一段落したけど、製作中のRPGが押して、神宮に行けずにいる。プロレスも、今年は、東京ドームの2回しか行ってないしなあ。悲しいなあ。アミーゴ・ウルトラ、見たかったんだよお。そうそう、今回のマスクはシコデリコ。ミル・マスカラスの弟なんだよ。

6月発売リスト

7日	●コブラII・伝説の男 ハドソン／¥6500
21日	●魔笛伝説　アストラリウス アイ・ジー・エス／¥6300
21日	●パワーイレブン ハドソン／¥5800
28日	●スプラッシュレイク ＮＥＣアベニュー／¥5800
28日	●シャーロックホームズの探偵講座 ビクター音楽産業／¥7200
28日	●戦国関東三国志 インテック／¥7800

価格は全て税抜きです

NEWS

▶6月4日に発売される「コブラII・伝説の男」だが、今秋9月26日にはTV版のパーフェクトコレクションがレーザーディスクで発売される。8枚組で約800分の予定。また、年明けには劇場版コブラもレーザーディスクで発売される。

▶PCエンジンのコアグラフィックスIIは6月21日に発売。価格は19,800円。またRAM容量が0.5メガから2メガにアップされる予定のスーパーROM²は6月6日からのおもちゃショーに参考出品される予定。(詳細はP22参照)

▶NECホームエレクトロニクスはハードだけでなく、ソフト供給も開始することが決定した。(詳細はP22参照)

PC SPECIAL インタビュー

コブラとゲームと寺沢武一

『コブラII　伝説の男』完成！　そこで、寺沢武一氏に話を聞いてきたのだ

前作『コブラ　黒竜王の伝説』から2年がたち、ついに『コブラII　伝説の男』が発売される。今回の『コブラII』では、原作の寺沢武一氏がプログラム以外のすべてに関わっているのが大きな特徴だ。

そこで我々は、東京は世田谷にある寺沢氏の仕事場にお邪魔をして、コブラに関する話をうかがってきた。話はコブラに留まらず、ゲーム全般に及んだのだが、ページ年の都合上、今回は『コブラII』に関する話のみをピックアップした。

やりたかったのは、RPG＋SLGだったんです

―― まず、コブラIIを作ることになったきっかけからお願いします。

寺沢　最初はRPGとSLGをミックスしたものが作れないかって話だったんです。ちょうど、ROM²が出る頃で、それを使ってって話でね。新しいシステムを作って、これを使うって。だけど、そのシステムが遅れてね。コブラのＩだとすぐ作れるって話があったんです。その新システムで、RPG＋SLGをやらせてくれるなら、いいですよと。最初はシューティングだと思ってたんですけどね。それが『コブラ　黒竜王の伝説』です。ところが、その後、僕がやるはずだったゲームの話が、どっかいっちゃってね。こっちもスケジュール、あけてたし、取りあえず進めておこうって。

―― それが、今回のベースになったんですね。具体的にどういう作り方だったんでしょう？

寺沢　今回は、アニメのように絵コンテを使いました。アニメの指定の横に、コマンドや秒数、ＳＥの指定を書いてったんです。ところが、プログラマーの方は、それが必要なものだって感じてなかったみたいなのね。全然、それを見てないんだ。今までのアニメシーンだと、ただ絵がつながって流れてて、言葉が入ってれば、それでよかったんです。だけど、僕はちゃんと演出したかった。たとえば「うん、わかった」ってセリフがあったとしますね。そこで、「うん」が最初に出て、しばらく間があってから「わかった」って言えば、本当は分かってないのかもしれない。そういう演出的なことって、絵コンテを読めないと分からないんですよ。ところが、プログラマーがボンボン入れちゃって…。ギリギリになって、これじゃゲームができないってことに、やっと気がついてね。ようやく最後になって、プログラマーも絵コンテを読めるようになったんですよ。

―― 大変だったんですね。

寺沢　コブラIIは絵、セリフ、ＳＥが膨大ですから、それが正しい場所に、正しく入っているかどうかって、絵コンテでみるのが、いちばん分かりやすいんです。これが主流になるかは分からないけど、アニメーションがこれ程多いと不可欠でしょうね。絵がどれだけ入ってるかよりも、絵をどういう風に使うかが大事だと思うんです。実際、「コブラII」の場合、今までで一番アニメーションが多いと思いますが、それは多くしようとして多くなったんじゃないんです。たまたま、演出してるうちに、不可欠な部分だけが残って、それであいう形になったんです。



←宇宙をまたにかけて大活躍する正統派海賊コブラ。左腕にサイコガンを持つ、不死身のナイスガイだ



↑アメコミ調の絵柄で人気の寺沢武一氏。コブラはアメリカ・カナダでも発売されているのだ



←コブラの愛銃はパイソン77。その威力は拳銃というより、小型のミサイルに近い。並の人間じゃ、肩がイッちゃうだろーね

点数評価

⑩最高　⑨すごくよい　⑧とてもよい　⑦よい　⑥まあまあ　⑤ふつう　④もう少し　③がんばれ　②もっとがんばれ　①問題外

山田康雄さんがいたから、コブラが生まれた

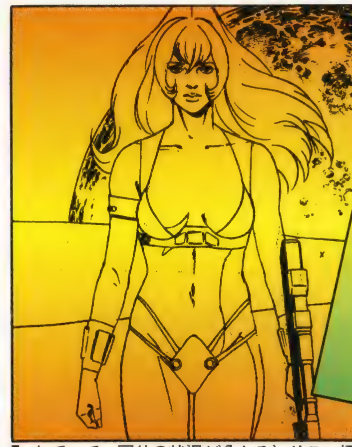
――　ところで、コブラの声は前作に引続き、山田康雄さんですが。
寺沢　そうですね。山田さんがいたから、脚本が書けたと言うか…。元々ね、コブラっていうのは、クリント・イーストウッドのイメージで始めたんです。一連のマカロニ・ウエスタンとか、ダーティハリーのね。声のイメージもクリント・イーストウッドのダーティハリーの声で、今までずっとマンガを描いてきたんだ。それも、イーストウッドのナマの声じゃなくて、山田康雄さんのクリント・イーストウッドのダーティハリーの声だったの。だからもう、コブラの声は、山田康雄さん以外、考えられなかった。
――　じゃあ、山田さんは絶対という条件だったんですか？
寺沢　そうですね。
――　他の方たちは？　お任せだったんですか？
寺沢　いや、もちろん希望はありましたけど。ただそれを言い出すと、キリがないですからね。僕は製作者じゃないし。一応、こういう人がいますから、その中から選んで下さいって形でした。

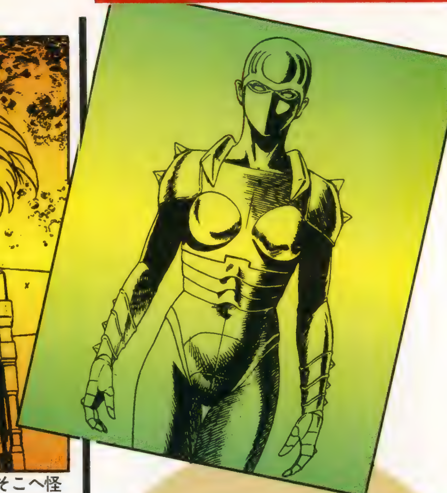
仕上がりですか？　まあ、よくできたと思ってます

――　では、できあがったコブラIIを見た感想などを。
寺沢　最終チェックをして、直したはずのバージョンって、まだ見てないんですよ。でも、最初はゴチャゴチャしてて、絵と音が合わなかったりとか…。最初はね、ちゃんとした演出もなくて、それが今の形になって。自分で言うのもおかしいけど、まあ、よくできたなと思ってます。
――　前作と今回との間で、システム的に改善されたところとかは。
寺沢　僕の中にはないですけど、プログラマーにはあると思いますよ。うーん。もし作りたいものってことになってくると、全然違うものになっちゃうんですよ。たとえばコブラにしても、今までアドベンチャーでやった方法もかなり取り入れてますけど、基本的に話の体系作りっていうのは、かなり変わってきますよね。システムそのものが新しいとかいう問題じゃなく、それは演出に関わる問題ですよね。
――　このシステムは、現状の技術レベルでは完成されている、と。
寺沢　システムで完成されたものは、ほとんどないと思うんですけど…。永久に完成されることはないんじゃないですか。ただ、現状のワクがこれしかない場合には、その中で演出で見せられることを見せる。それが僕たちの仕事なんです。だから、コブラでこうやったら、次に作るときは全然違う形で見せるってことになりますよね。そうすれば、同じシステムの中でも、全然違ったものができるんですよ。マンガだって、使う道具は同じでも、いろんなものがあって、同じ内容っていうのは一つもない。そんな感じです。システム自体の進化は当然いいことですけどね。

最後のところのバトルは、ウリになりますよ

――　ところで、コブラIIの一番のウリはどこですか？
寺沢　最後のバトルのところは、アドベンチャーっていうより、銃を撃ったりして戦うんですけど…、やりました？
――　残念ながら、サンプルは最後までいけないバージョンだったんです。
寺沢　そうですか。画面にスキャナーが出て（編注ーコブラのリストバンドに仕込まれていて、回りの状況が分かる）、そこへ怪物とかが近寄ってきたりとか…。シミュレーションとバトルが一緒になっている。それを試しに入れてみたかったんです。ただ一つだけ難点があって…(笑)。どうしても、音が合わなかったと…(笑)。すごく悩んでね、どうしても合わなかったら取っちゃおうと思ってたんだけど、そこはすごく大事なところで。もうここは、ハードの問題というしかないんですけどね。そこを越えると、後はオートデモになるという本当に最後なんだけどね。
――　死にやすいんですか、そこは？
寺沢　一応、僕がカンタンにできるレベルにしてあるんですけど(笑)。サイコガンとか拳銃を使ったり、殴ったり蹴ったりするんです。サイコガンを使うと精神力と体力がポンポンと減っていくんですよね。最後のバトルでは、群がる敵をなぎ倒しみたいなね、最後の敵に行くまでに、いかに体力、精神力を残しながら戦っていくかっていう。怪物は5種類ぐらい出るんだけど、それぞれ特性があって、サイコガンしか効かないヤツとかね。で、この怪物、出現が完全にランダムなんです。人によっては2種類の敵にしか会わない場合もあるんですよ。ギリギリの戦いで感動するヤツ、結構カンタンに行けちゃうヤツ、いくらやっても死んじゃうヤツもいるんじゃないですか(笑)。それから、道があるんです。床が落し穴になっていてね、その道を通らないと1/16の確率で落し穴に落ちる。だけど最初、間違えて1/16の確率で落ちないって(笑)。
――　それはシビアだ(笑)。
寺沢　正確な道を見つけると、道が浮かび上がってくる。フィールドの中の、一つのアドベンチャー要素なんです。個人的には好きなところで、やっぱりここがウリになると思います。確かにちょっとガサツなところがあるんですけどね。あのハードでは、どうしても音と絵がちゃんと合わないとか。しかし可能性としては、おもしろいコブラになったと思います。このイレズミの女は、劇場でもやったし、テレビでもやった。声優さんはみんな違うんだけどね。今回は、そのイレズミの女のシリーズの中では、僕が一番描きたかった話になりました。だから、このコブラIIに関しては、僕が思っていたものに一番近いものになってます。







PROFILE
てらさわぶいち…1955年3月30日生。北海道旭川出身。医者志望であったが、彫塑や彫刻をやっていた関係で、美術関係に興味を持つ。'76年に上京し、故手塚治虫に師事。翌年、週間少年ジャンプに「コブラ」でデビュー。今秋にはTV版、劇場版のビデオやLDも発売される予定。



←スタイルはコマンド選択式のアドベンチャーだ

コブラII　伝説の男

●ハドソン●6月7日発売●¥6500●メディア：CD-ROM●ジャンル：アドベンチャー●ROM完成度：100%●バックアップ：ROM²内蔵メモリ●プレイ方法：1P専用

そうか、寺沢武一氏のコブラと出会ってから、もう15年近くたつのか。おぢさんになるはずだよなあ。などと、じつにシミジミしながらプレイしたのである。私のように、ジャンプでコブラを読んでいたものにとって、このコブラIIはノスタルジアの対象になってしまう。

最初の酒場のシーンにしても、電磁ナイフのドグが出てきただけで嬉しくなってしまう。また、このゲーム自体、ベースになっているのは〝イレズミの女〟でも、各シーンは原作のあっちこっちから引っぱってきていて、おぢさんは郷愁を誘われてしまうのであった。うまい作り方だなあ。

ソフト自体は、コマンド選択式AVGのスタイルを借りた電子コミックだから、詰まるところほとんどないし、素直にストーリーを楽しめた。原作とはかなり変更があるから、原作を読んでいてもワクワクできるのは嬉しい。が、ゲーム性がかなり少ないので、食い足りない感じがあったのも事実なのである。新しい形のコミックって、割り切ればいいんだろうけど…。

8

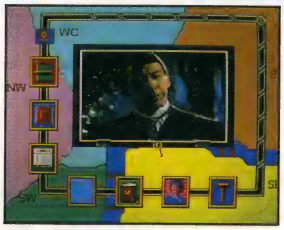


↑物語は、3人のイレズミの女を中心に展開する。イレズミの秘密を巡って、コブラと海賊ギルドが戦いを繰り広げるのだ

シャーロック・ホームズの探偵講座

ビクター音産／6月28日発売／¥7200
●メディア：CD－ROM●ジャンル：アドベンチャー●ROM完成度：80%●バックアップ：ROM²内蔵メモリ●プレイ方法：1P専用

「ミイラの呪い」「不思議な殺人者」「錫の兵隊」と3本のシナリオが入ったAVG。秒10コマのグラフィック、音声で聞かせる会話等、大容量のCDの特徴を、遺憾なく発揮。移動できる場所も多く、一筋縄ではいかない本格派。



←ブレット・ホームズは、欧米での評価も高いのだよ

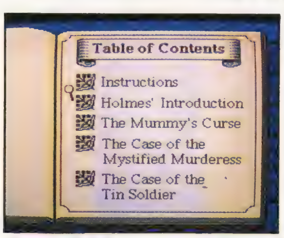
いいよね、これ。何せこのゲームのために、イギリスでビデオを取ってきたってゆーんだから、ビクター音産の力の入れようも分かるってもんだ。

ホームズの生みの親はコナン・ドイル卿で、デビューは1894年の短編集「シャーロック・ホームズの回想」で、ライバルは犯罪王モリアーティ教授で、うんたらなんてのは、今更いいよね。ホームズの本は、各社から文庫が出てるしね。

さて。このゲームの原作は、1981年にアメリカのSleuth Publications社から出版された本で、ストーリーもしっかりしてるから安心しておくれ。

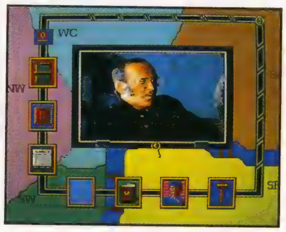
思えば、私が初めてホームズと出会ったのは、小学校の図書室にあったジュブナイルのホームズ全集だったなあ。これと、江戸川乱歩の少年探偵団シリーズを読みあさってた。中学校に入って創元推理文庫で全巻揃えてさ。あー、懐かしい。

閑話休題。このゲームでは、聞き込みがすべて。とにかく広いロンドンを行ったり来たりしなきゃいけない。この聞き込みを苦痛と感じるか、楽しいと感じるかが、このゲームを楽しめるかどうかのポイントだろう。ただ、この聞き込みも問題がないわけじゃないんだ。音声だけで文字として表示されないから、聞き逃すことも多いしねえ…。確かに“もう1回聞く”ってコマンドもあるけど、たった1ヵ所のために頭から聞き直さなきゃならないってのは、ちょっとツラかったな。それに、固有名詞の発



←シナリオは下の3本。上はコマンド説明とホームズのご挨拶

音って、聞き取りにくいのが多いんだもん。それとね、ホームズのノートにしても、ロンドン住所録にしても、アルファベットで掲載されてんのね。日本語風に発音された固有名詞を英語の綴りで探すってのも、けっこうくたびれるんだよな。例えばさ、「ミイラの呪い」にはラムジー船長って人が出てくるんだけど、セリフを聞いただけでじゃ、Ramseyなのか、Lumseyなのか、なんて分からないんだよね。また、トラビスってヤツも出てくるんだけど、これもオラビスとも、コラビスとも聞こえるし…。つまり、そーゆーこと。



←写真じゃ分からないけど、とにかくなめらかに動くのだ

ホームズって言えば、何年か前に某公共放送局で「シャーロック・ホームズの冒険」ってイギリスのドラマがオンエアされてたでしょ。そこでホームズを演じてたのがジェレミー・ブレットってゆーイギリスの役者さんなんだけど、このソフトでも彼がホームズを演じているんだよ。ファンだった人、安心した？　ただね、ウチの事務所のホームズ・マニア（なのかブレット・マニアなのかは定かじゃないんだけど…）は、「やだあー、声が違うじゃない！」と騒いでいますがね。ちなみにドラマの方では、露口茂さんが声を当てていらしたんですね。このソフトでは若木規夫さんが演じていらっしゃいます。ま、私は若木さんのホームズってのも、なかなか落ち着いた感じがして好きなんだけどね。シブいし。



←移動できる場所は膨大だ。行き当たりばったりじゃダメだぞ

やはり、このゲームはCD－ROMならではだよな。PCエンジン版だけではなく、FM－TOWNS版も出ているしね。ま、仕上がりの方はね、ハードの性能が違うからしょうがないけど（TOWNS版は、動きがさらになめらかなんだよなあ）。このソフトは、おそらくこの2機種でしかできないだろうからね。こーゆーソフトが登場すると、ROM²を持っててよかったなあと実感できるよ。これだけの内容でこの価格ってのも、納得できるしね。安い価格で発売できるってのは、大容量と並ぶCD－ROMのウリだろうしね。

まあ、このゲーム、ちょっとAVGビギナーにはすすめにくいし、早解きができるような内容でもない。あせらずにじっくりとやり込むべきゲームだと思う。これ専用のノートを1冊用意して、腰を落ち着けて推理を楽しもうね。

8

パワーイレブン

ハドソン／6月21日発売／¥5800
●メディア：Hu-CARD 3M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：ROM²内蔵メモリ+パスワード●プレイ方法：1P専用

トップビューのサッカーゲーム。1P専用“ハドソンカップ”、2P対戦、ウォッチ、PKの4モード。チームはアルゼンチン、イタリア等、12ヵ国の中から選ぶ。試合のフォーメーションも3種類から選択可。



←ゴール前の攻防は、サッカーの醍醐味。熱くなれるぞ

ハドソンの野球、ゴルフに続く、パワー・スポーツ・シリーズの第3弾の登場だ。今度はサッカーだぞ！　これも、なかなかお手軽でよい。実は、サッカーのゲームって、初体験なんですよ、私。そんな私が熱中できるのも、操作がシンプルで分かりやすいことが大きい。何せ、ほとんどマニュアルなしでも遊べたもんね。

ハドソンカップも、最初はサクサクと勝ち進めるのが気持ちいいぞ。だけど、中盤、6試合目あたりから、敵もかなり強くなる。COMちゃんはパスミスなんてしないし、とってもイヤらしいボールまわしをしてくれるし、なかなか勝たせてくれん。いつもなら、ここで投げちゃうんだけど、けっこうがんばったな。これは試合結果よりも、試合自体が楽しかったからだ。ボールをゴール前に上げて、そこへ走り込むときなんかワクワクしたもんな。



←フォーメーションは3タイプが選択できるんだ

勝つと新メンバーが現れることがある。そのセリフがまた泣かせるんだ。試合が終了して、グランドでチームメイトと喜び合ってる所へ、いきなり駆け込んで来て「モーレツに感動しちまったぜ！　どうか、オレをあんたのチームに入れてくれよ！」なんて言ってくれる。おぢさんみたいなスポ根アニメ世代にはたまりませんわ。

試合終了後のスポーツニュースは、あまり存在価値がないと思うぞ。次の対戦チームの主将のメッセージも、代わりばえせんし、無い方がスッキリしていいんじゃないかな。確かに、最近のスポーツゲームでは、試合後のニュース、新聞の類が当たり前みたいになっているけど、だからってムリにつけてもしょうがないよね。スポーツゲームはスリムじゃなきゃあ。

7

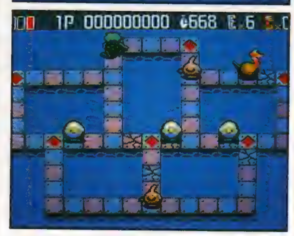
スプラッシュレイク

NECアベニュー／6月28日発売／¥5800
●メディア：CD－ROM●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：ROM²内蔵メモリ●プレイ方法：2P可能

全120面、パズル要素が強いアクション。水上に配置されているブロックを崩し、敵を水中に落とす。一定数の敵を落とせば面クリ。ブロックは支柱で支えられているので、その支柱から切り離すようにつつくことが必要。



←支柱と切り離すように、ブロックをつつくのだ



←カッパって3回も落とさないと、クタばんないんだもんなあ

かーいらしいキャラクターやね、マイキャラにしても、敵キャラにしてもさ。ウチの事務所の女の子たちのウケもいいみたい。

さて。我が愛しのオストリッチは、ブロックをつつく以外に、ジャンプもできる。敵をジャンプで避けつつ、ブロックを落とすわけだ。一度落としたブロックは、時間がたつと復活する。とはいえ不用意にブロックを落とすと、身動きが取れなくなったりする。ひどいときは、自分のいるブロックが水没なんて、米のテレビアニメみたいなことになる。最初はマップも単純だしそうでもないけど、複雑なマップでたくさんの敵に囲まれると、ほとんどパニくっちゃって、墓穴を掘ることも多いんだ、これが。

最初に見たときはパズルかと思ったんだけど、時間制限があるのにポーズがかけられるってことは、パズルよりアクションに重きを置いてるってことでしょ。そうゆー意味でも、戦略性の高いゲームっていえる。実際、先の面の複雑なマップでは、目先の敵を1匹ずつかたづけてたんじゃ、にっちもさっちもいかなくなるしね。敵をどう誘導して、どこでブロックを落とすかを考えないといけないんだ。もちろん、いっぺんに落とせば得点も高いし。とにかく、頭も指先も、どっちも使わせてくれるゲームだ。

マイキャラの数、ダメージ制か否か、オストリッチやブロックの色、などの設定ができたり、一度クリアした面は自由にセレクトできるのもいい。2人で得点を競うこともできる。と、遊びやすさを考えた作り方には好感が持てる。「ダウンロード2」でがっかりさせてくれたNECアベニューだけど、この「スプラッシュレイク」は楽しんでますよ。

6

トリッキー

アイ・ジー・エス／6月28日発売／¥6700
●メディア:Hu-CARD M●ジャンル：パズル●ROM完成度：100%●バックアップ：ROM²内蔵メモリ●プレイ方法：１P専用

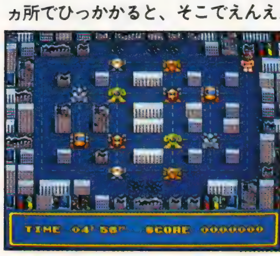
同種のブロックをぶつけ、消していくパズル。6人の主人公がいて、それぞれ10面の全60面。ブロックの方向を変えるワンウェイパネル、跳ね返ってくるリバウンドウォールを利用し、すべてのブロックを消せば面クリ。



←飛ばしたブロックは、何かに当たるまで止まらないぞ

エルフの男の子リム、宇宙の果てから来たヒーロー、弱虫のタロウくん、家族思いの原始人、タケシくんが大好きなマミちゃん、天下統一を目指す少年侍ナガノブ、ってのが、6人の主人公。関連性はまったくなく、独立したバックグラウンドストーリーを持ってるんだ。もちろんブロック（と言っても、動物だったり、侍だったりする）や背景も、主人公によって変わるんだ。

パズルって単調になりがちだけど、それを少しでも減らそうってゆー工夫なんだろうな。実際に、あっちやったり、こっちやったり、主人公を取っ換え引っ換えして遊んだもんな。だいたいパズルってのは、1ヵ所でひっかかると、そこでえんえんと苦



←デザインは6種類。それが、各10面、用意されているんだ

しまなきゃいけないってのが多かったけど、こーゆーシステムだと、ちょっとおいといて別の面でもやるべ、なんてできるわけ。他の面をクリアして戻ってくると、ひょっと解けちゃったりするんだよね。ここら辺も、巧い作り方だなあと感心しました。

惜しむらくは、それぞれのストーリー(って言っても、複雑なもんじゃない）が完全に独立してるから、全60面を制覇したぞって達成感、満足感にちょっと欠けるってこと。どーしても、主人公ごと、全10面って感じが強いからね。その辺がクリアできれば、このシステムはパズル向きだと思う。

ゲーム自体は「倉庫番」の変形で、目新しいものじゃないし、すげえって驚くようなところもない。安心して遊べるゲームだ。でもね、安パイをたくさん抱えちゃったら、ベタオリするしかないでしょ。安パイなんて1枚で十分。てなワケで、次回作では、もっと冒険して下さいね。期待してますよ、アイ・ジー・エスさん。

5

戦国関東三国志

インテック／6月28日発売／¥7800
●メディア：CD－ROM●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：90%●バックアップ：ROM²内蔵メモリ●プレイ方法：１P専用

謙信、信玄、氏康から１人を選び、関東管領(18ヵ国統一)をめざす第1部、関西を統一した信長と天下をかけて戦う第２部と、２部構成のＳＬＧ。内政、外交、軍事等のコマンドを駆使し富国強兵し、合戦で領土を広げる。



←各武将のグラフィックも、デカくて迫力がある

関東とはいえ中部の一部も含まれる。18ヵ国は常陸、上野、下野、上総、下総、安房、武蔵、相模、甲斐、伊豆、越後、能登、越中、加賀、飛騨、信濃、駿河、遠江ね。

ゲーム自体はオーソドックス。1年12ターンで１ターンに出せる命令は、押さえている城の数だけ。命令の内容も、おなじみのものが多い。ただ、例えば、謙信なら宗教に関する命令があるとか、３人の特徴を活かした命令設定ってのはおもしろいよな。

合戦は野戦と攻城戦がある。まずＨＥＸ戦で刃を交え、その後、攻城戦に移ってパターン。一般的ね。ただ、戦闘は戦略うんぬんより、パワーが重視されるようでちょっと不満。ま、この手のゲームの場合、どうしたって光栄の信長シリーズと比較されちゃうよね（私は特に信長のファンなので、そうなのかもしれないけど)。信長より後に出るってことは、それ以上を期待されるわけ。そーゆー観点で、このゲームを見ると、ちょっと弱いかなって気がする。このゲーム独特のウリが見えないんだよね。

グラフィックや音もウリにしたいらしいけど、せっかくのCD－ROMもそれだけじゃ泣いちゃうよ。グラフィックにしたって、ゲームの流れをブチきるようにアクセスがビシバシ入るし。だいたいグラフィックで驚くのは最初だけ。ＳＬＧで命令を実行するたびにアクセスされたらたまらんよ。確かに単純で分かりやすいから、ビギナーでも遊べると思う。３人の武将に個性を出そうという努力も認める。けど、もっと全体的な演出に気を使って欲しい。グラフィックさえ出せばいいってゆー考え方は、そろそろ捨てた方がいいと思うぞ（メーカーも、ユーザーも、ね)。

4



←野戦は、陣型を選び、部隊を配置することから始まる

魔笛伝説アストラリウス

アイ・ジー・エス／6月21日発売／¥6300
●メディア：CD－ROM●ジャンル：ロールプレイング●ROM完成度：100%●バックアップ：ROM²内蔵メモリ●プレイ方法：1P専用

４人パーティ、フィールド見降ろし型のＲＰＧ。パーティのメンバーは楽士で、直接攻撃はアステスというアンドロイドが担当し、パーティのメンバーは得意の楽器を使い（音楽が魔法にあたる）戦う。



←ツボを押さえたゲーム作りってヤツですか？

何ともユニークな設定であるな、音楽で戦うとゆーのは。実はサンプルが来るのを楽しみにしていたゲームの１つなのだ。やっと、サンプルが届いて電源を入れて…。結局さ、設定が活かしきれてないんだよね、魔法って言葉が音楽に変わっただけで。絶対に音楽じゃなきゃいけないって理由、音楽にする必然性が分からないんだ。ま、まだ終わらせたワケじゃないんで、この先どうなるか分からないけどね。

確かに〝演奏〟にソロ（普通の魔法）とアンサンブル（先頭の楽士だけが選択でき、４人揃っていないと使えない魔法。その効果は先頭の楽士により変化する）があったり、工夫の後は見えるけどね。でももう、「アイデアはいいんだけどねえ、惜しかったねえ」じゃ困るんだ。

もう１つ。アクセスがうっとい。最近のハドソンさんのゲームは、ほとんど気にならなくなってるもんね。技術力の問題もあるんだろうけど、ハドソンさんは〝アクセスを感じさせない演出〟に気を使ってる。こーゆーところは、ぜひ見習って下さい。

ただし、ゲーム自体のテンポは、そう悪くない。音楽をメインに持ってきているだけに、ＢＧＭも悪くないと思う。

で、トータルすると、「ま、こんなもんだよね」という印象になってしまう。良くも悪くも、突出してるとこがあれば、それが個性にもなるんだろーけどね。

やっぱ、これも安パイって雰囲気。

5



←〝えんそう〟ってコマンドが音楽、つまり魔法なんだ

寺沢武一さんにサイン、もらったもんね！

などという、とんでもないタイトルで、コラムを書いてしまうのです。だって、うれしかったんだもん！

コブラの連載がジャンプで始まったとき、そのアメコミ調の絵に、ライガーボムを食らったような衝撃を受けたのですよ。もう、アーマロイドレディのセクシーさや、ジェーンのおしりに夢中になりましてね。若かったなあ。まだ高校生だったんですよねえ。

時は流れ、某専門学校でアニメーターを目指していた頃。そこの研修科は、実際に仕事をしながらってスタイルでした。そこで、初めてたずさわった劇場用作品が、1982年８月公開の「SPACE ADVENTURA コブラ」だったのです。ま、お手伝い程度で、4カットぐらいだったんですけどね。その中にコブラとドミニクのアップがあって、その2カットがＯＵＴの折込ピンナップになりまして。あれは嬉しかったなあ。

1982年の10月には、テレビシリーズの「スペースコブラ」も始まりました。これ


←寺沢武一さんのマンガは、昔から好きだったんですよ


←コブラという作品とは、いろいろとご縁がありましてねえ

も、お手伝いでやってるんですよ、ラグボールの話を。これは落ちそうだって泣きつかれて手伝ったんですけどね。いやあ、このとき、初めて進行を待たせてしまいました。うーむ、こーゆー話に、いったいどれだけの読者がついて来られるのだろう？ 心配であるなあ…。

と、いろいろご縁のあるコブラなので す。だいたい、好きだった作品のアニメ化に関われただけでも嬉しいのに、今度は作者の寺沢武一さんにインタビューですもん。あーこの仕事をやっててよかった。

そして、このタイトルなのですよ。ウチの本箱から、ジャンプ・コミックスのコブラ１巻を引っぱり出して、持参したのでした。やっぱ、これって公私混同ですよねえ。でも、たまにはこのぐらいのことないとなあ。寺沢さんは、あの前田日明に一さんとお知り合いなんだそうで。それで日明に一さんに関する、実に興味深い話も聞けましたしねえ。いやあ、とても有意義なインタビューでありました。

ドラゴンクエストマスターズクラブ

DRAGON QUEST MASTER'S CLUB

まだまだこれからが本番！ ドラクエシリーズを愛する人々よ！ もっともっと熱く盛り上がりましょう！

［ドラクエV大予想？］

でーるぞ、でるぞ、「耳せん」がっ。でーるぞ、でるぞ「死のオルゴール」がっ。

No.0658 茨城県・りょすけ

ヤツがでる!! 何てこったい!! いや、わかんない人はいいんです。どうしてもわかりたければ『ウィズII』をプレイしてみてくださいな。

［最終目的の希望］

ドラゴンクエストの〝ドラゴン〟は強大なものの象徴と理解するのが妥当かもしれませんが、僕はそろそろ〝竜退治〟がしたい。

No.0709 北海道・諸星段

やはり勧善懲悪は日本人の感性にジャストフィットしますからね。スカッとしますよ。水戸黄門にしてもそう。

［Vの予想&希望］

●天空の花嫁っつーぐらいだから、将来自分が住む家を作らねばならない。（スイートホーム）

●拡大縮小機能を使って、ダメージを受けるとどんどん小さくなる敵が出る。

●シリーズ定番ぱふぱふ娘。モザイク処理をしておおおーっと思わせるがしっかりオチがある。



No.0529 東京都・ちゃい三又

●平和なアレフガルドに遊びに行けたらいーな。あの音楽がまた聴きたいぞっ

No.0548 三重県・DASH—M

最後のヤツはちょっとツライかもしれませんね。シリーズが違うから。あとのは…いくかもしれません!! GO！GO！ ぱふぱふ

［ドラクエVは昔話だっ!!］

ドラクエVのイラストを見て、ふと気付いたのですが、もしやドラクエVは昔話の桃太郎なのでは!?

主人公の肩に乗っているのがきじ、足元にいるのが犬、そして腰につけてるのがきびだんご。さるはいないが、もっと後になって仲間になる。そして主人公とお供たちは、おに(最後の敵)退治に行くのだ。

No.0710 兵庫県・バロンのつのぶえ

ふぅん、なーるほど合ってます。じゃ、続けて次の意見どうぞ。

［ちょっと変わった昔話］

ジャーン！ ズバリドラクエVのストーリーは中世版『桃太郎』でせう。イラストのサーベルタイガーみたいなやつが『犬』で、肩の翼竜みたいなのが『きじ』。当然『サル』はお父さん…?! そして腰の袋にはきびだんご。ってか。じゃあ、あの女の人は『おばあさん』か。なんちて。

でもサブタイトルが『天空の花嫁』ってぐらいだから最終目的はボスを倒すことではなさそう。ボスはいるかもしれないけど。

No.0423 埼玉県・RAKUSHI

いきなし桃太郎な意見が続きましたね。2人に指摘されたんだからこれはまぢかもしれない。ぶるぶる。

勇者にはべるモンスターは？

モンスターの正体

主人公のそばについているモンスター。あなたはどんな意味にとっていますか？ 多くの人は主人公が動物使いであのモンスター達を操っているって言うんですけど、私は違います。あのモンスターは当然主人公の味方で、実は人間だった！ってのはどうでしょう？ それで、呪文かアイテムで元の姿にもどる…。自由自在に変身できるっていうのもいいけどね。

No.0563 愛知県・沙夜谷渚

実際みなさんの意見には「モンスターを操ってるんだ！」って人が多いです。でも、ここは発表前なことですし、いろんな意見を聞いてみましょう。

人間に戻してあげる旅

主人公のそばにいるモンスターですが、実はお父さんと女の子が誰かに姿を変えられたものだというのはどうでしょう？ んで、主人公が2人を元に戻すために旅に出る。その方法を知ってるのが天空の花嫁だけとか…。んなわけないか。

No.0715 千葉県・勇者るあ

前の意見を発展させた意見ですね。でもこうなってくると、主人公が幼年時代と青年時代の2パターンあるっていうのがどうからんでくるかな？

モンスターを利用しちゃう！

ドラクエVの主人公はモンスターと仲良しみたいだから…ズバリッ！ モンスターに乗って空を飛んだりするんじゃないかなぁ。とすると船なんかも海のモンスターに乗ったりすることになるかも…。IVのホイミンみたいにモンスターが仲間になってくれたらステキだろうな。

No.0173 埼玉県・DQシスターズ

同様の意見が数通きてました。それじゃ、天空へ行くのはドラゴンにでも乗るんでしょうか。いいなあ。

天空の花嫁のナゾ

ナゾの女性について

あの女性は何者？ 私の予想としては彼女が天空の花嫁ではないのでしょうか。冒険が進むにつれてそれがわかっていく。なわけないですよねー。でも、もしそーなったらいいと思う。

No.0712 熊本県・高山遙

ズバリ、最もポピュラーな予想でしょう。こう予想した人は、結構女の子に多かったようです。しかし、ちょっとシンプルすぎる気がするけど、どうでしょうかね。

IVとVのつながり

私はIVとVは何らかのつながりがあると思います。何がつながっているのかというと、サブタイトルの『天空の花嫁』です。天空の花嫁というのは、ブランカのきこりと天空人との物語のことではないでしょうか。そう考えるとVはIVの過去の話になるかもしれません。

No.0713 埼玉県・キングモモンジャ

ヒュー、ドラマチック。ただ、IIIとIのつながりに似てるのがちょっと気になりますね。ドラクエと名が付くならもうひとひネリ欲しいところです。

花嫁は敵!?

もしかして、主人公が天空の花嫁に惚れてしまい、イラストの女性が嫉妬してしまうのでは？ そして結局主人公はイラストの女性と仲直りしてしまい、天空の花嫁は怒り狂って最後に変身を遂げるっていうのはどうでしょうか？

No.0714 静岡県・うまのふん

足が生えて腕が生えて頭が生え…何かに似ている気もしますね。それにしても、ちょっぴりサスペンス劇場な雰囲気があります。ちなみに、イラストの女性には『ジェラシー』という末恐ろしい特殊攻撃が身に付きます(ウソ)。



No.0454 福島県・DQねこ丸



No.0589 岡山県・白雪はんこ

まぬけなAIはゴメンだっ!

はっきりいって、ⅣのＡＩはマヌケ丸出しだった。僕の場合『いろいろやろーぜ』の作戦にしたら、そりゃあもう最悪だった。意味もなく毒消し草は使うわ、敵は風神の盾でスッとばしちゃうわでひどい。いろいろやりすぎたと思う。

でもⅣをやる前は「自分でキャラを使えないのか、つまんねーな」と思っていたのに、実際Ⅳをやってみると「ＡＩのおかげで楽チンだなー」と思ってしまった僕。やはり使えるものは残して、使えないものは改良するなりなくすなりして欲しいと思う。ⅠからⅣまであれだけ進化してきたＲＰＧなんだからⅤにもⅣ以上の進化を見せてほしい…いや、希望する!! ⅤでもＡＩを使うなら、すばらしいものにしてください!!

No.0312 愛媛県・ＣＡＲ−２

あんまり利口だとカンペキすぎてかわいくないですからね。適度にバカがよろしいでしょう。中途半端にバカなんじゃなくてね。

NPCとAIについて

ⅣではプレイヤーキャラクターにＡＩがついていましたが、あまりＮＰＣの戦闘とかわりない。そこで、ⅤではＮＰＣにだけＡＩをつけてほしい。でもそれだとＮＰＣと別れてしまったら学習したのがもったいない。だから、エンディング近くになったら別れたＮＰＣがせいぞろいして、その中から何人か選んでパーティーに加えられるということにしていただけないでしょうか。

No.0711 山梨県・あれれ

せっかくだからキャラクター全員＆ＮＰＣ全員の大団体で最後のボスと戦う、なんつーのも派手でよい。

WE LOVE ドラクエシリーズ

ドラゴンクエストの驚いたこと

〈Ⅰ〉

●ローラ姫のダイタンさがうれし…いや、驚いた。でもぼくは宿には連れ込んでません。友だちはみんな連れ込んでたらしいけど…。いそぐ必要なんてないじゃないか…。ねえ。

〈Ⅱ〉

●ロンダルキアの落とし穴に驚いた。多分全ジャンルの全ゲームの中でも１位だろう。さすがドラクエだ。あっはっは。

〈Ⅲ〉

●おとーさまの格好に驚いた。パンツ一丁、頭から肩にかけてのマント。まんまるおめめ。あんなかっこうで世界中をかけめぐっていたと思うと…。ああ、ポカパマズ…。

〈Ⅳ〉

●呪文に色がついたことに驚いた。初めて見たときには「ああ、この世の神秘!」と心の中で叫んだ。口に出して叫ぶと恥ずかしいもんね。

●大魔道に初めてお目にかかったときに驚いた。あんときゃー「ぎゃーっ!! こんなとこにボスがーっ!!」と思わず叫んでしまったからなあ…。「こいつを倒せばエンディングだ!」と本気で思ってたあのころが実になつかしい…。

〈Ⅴ〉

●主人公に驚いた。動物２匹も連れちゃって…。しかも後ろにいるのはおっそろしいトラ（!?）じゃないか! しかし…主人公とあの女の子の関係は…。

No.0716 岡山県・ディアルト

この驚きがたまんないというわけですな。こんどはＳＦＣなんだからどっぱり驚かして欲しいものです。

アメリカのドラクエⅠ

アメリカンスクールに通っている知人が、日本とアメリカのドラクエⅠを両方やったという。感想は「アメリカのドラクエは英語がオソマツ! 謎も簡単すぎておもしろくなかった。逆に日本のドラクエは日本語を英語に訳しながらやったけどすごくおもしろい!」だそうです。

No.0717 神奈川県・吉原飛砂

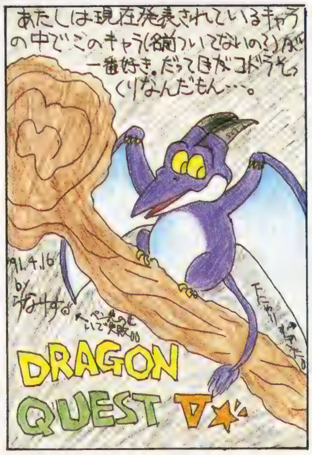
そーだったんですか。それは知らなかった。謎も違うんですね。



◀No.0720 長野県・ましまろうる



◀No.0721 東京都・あんこ



◀No.0722 千葉県・LANALLYS



◀No.0538 神奈川県・梅桃花代子



◀No.0719 神奈川県・サブリナ

ドラクエ⚜クイズ

さっそくですが、問題です。

●?に入る数字を答えてください。

例・Ⅲメラ+Ⅳメラ=４

①Ⅰホイミ+Ⅱホイミ+Ⅲホイミ+Ⅳホイミ=?

②ⅢバギクロスＸ+Ⅳバギクロス=?

●呪文名を答えてください。

例・Ⅰホイミ+Ⅰルーラ=Ⅰベホイミ

③Ⅱザラキ+Ⅲザラキ=Ⅳ?

④Ⅱスクルト+Ⅱルカナン=Ⅰ?

〈こたえ〉

実は呪文のMPによって答えが出るのです。つまり…

①13②17③マヒャド④ホイミ

となります。何も見ないで解けた人いますか?

No.0718 福岡県・りょうり

なるほど、法則さえ見つければあとは攻略本を片手に解けるというわけだ。中学入試のような問題でした。

★★募集★★

ドラクエシリーズに関するお便り、イラスト等、なんでも募集してます。前号に引き続き、テーマのお便りも募集中!

●サブタイトルからストーリー予想!

ドラクエⅤのストーリーを予想してください。サブタイトルからなんとなく思いつくものがありませんか?

●ドラクエⅤのキャラクターは何者?

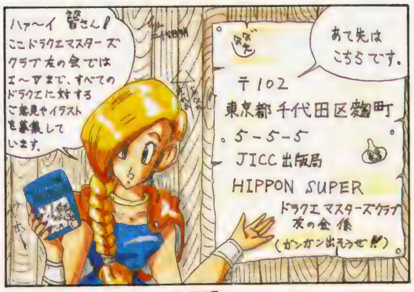
発表されている４人のキャラクター。彼等はなんなんでしょう? 驚くべき予想をよろしくお願いします。

●ドラクエシリーズのキャラクターはココが魅力!

ドラクエⅠ〜Ⅳのキャラで、お気に入りのキャラについて語ってください。どこがいいのかも解説してくださいね。ひたすら「好き! 好き! 好き!」ってのは困ります。

テーマのお便り以外に、いつものヤツもお待ちしてます。イラストにもメッセージを添えてくれるとうれしいです。

そうそう、誌上ＲＰＧのハガキも募集してますよ。あて先は下記友の会係のところを誌上ＲＰＧ係宛てにしてください。



▲No.0723 兵庫県・二代目明

ファイナルファンタジーファン大集合！

いよいよ次号から

竜騎士団(ファイナル・ファンタジー・ナイツ)がはじまります!!

FINAL FANTASY 友の会

はじまる、はじまる、はじまる！

シリーズ第1作の『ファイナルファンタジー』がボクたちの前に登場してから、約3年と7ヵ月。シリーズを重ねるごとに壮大さを増すストーリーと、常に最高を目指してモデルチェンジされてゆくゲームシステムはファミコンRPGの新しい王者として、その人気を不動のものにしていった。

そして今年ついに、シリーズ第4弾『ファイナルファンタジーⅣ』が発売される。メディアはスーパーファミコン。みんな今月号の巻頭特集は読んだかな？ 7月19日の発売日に向けて、心の準備はできてるかな？

だが、ちょっと待った。その前にボクたちにはやるべきことがあるはずだ。

本誌をよーく見てほしい。われらが『HIPPON SUPER！』には『ドラゴンクエスト・マスターズクラブ』と『ウィザードリィ友の会』の2本のファンページがある。どちらも広く、そして根強いファン層を持つ名作RPGだけに、そのファンが集うページがあるのもうなずける。

しかし！ どうして『ファイナルファンタジー』ファンのためのページがないのだろう？ シドやフリオニールの活躍を、輝けるクリスタルの美しさを、同好の士たちと語りあえるスペースが、どうして今までなかったのか。

フィールド型RPGとして『ドラゴンクエスト』と並び、もうひとつの頂点を築いたともいわれる『ファイナルファンタジー』。すでにゲームをゲームとして遊ぶだけではなく、ゲームをプレイするなかで受けた感動、驚嘆、悲哀を、言葉や絵で語りあうときがきたようだ。いや、むしろ、今になってその場ができるということのほうが遅すぎたのかもしれない。

もう待てない。『ファイナルファンタジー』を愛するページは『ファイナルファンタジー』を愛する者たちの手で作ろう。スペースは『HIPPON SUPER！』が用意してくれた。素材は『ファイナルファンタジー』全シリーズ。『SaGa1＆2』もいい。これだけの素晴らしい材料が揃っているんだ。きっとこれまでに誰も見たことがないような、読者参加ページができることだろう。

スタートは次号から。『ファイナルファンタジー』についてだったらボクに、ワタシに喋らせろって人は、迷わずハガキを書いてくれ。

ちなみに、このコーナーのタイトルは『F・F竜騎士団』と決定させていただいた。〝F・Fナイツ〟と呼んでほしい。天駆ける飛空艇が大きな特徴となっている『ファイナルファンタジー』にとって、大空をイメージさせるもうひとつの存在、竜騎士を忘れるわけにはゆかないからだ。

さあ、キミも今すぐ『F・F竜騎士団』の一員となって、生まれたばかりのこのコーナーを大きく育ててゆこうじゃないか。LETS' START F・F KNIGHTS!!



←ともに飛空艇に乗り込み、戦い、死んでいった仲間がいた…



←召喚魔法をはじめて見たときの驚きは、まだ記憶に新しい…



←ゲームボーイRPGの頂点！『聖剣伝説』への布石でもある



←シリーズの元祖。この作品が与えてくれた衝撃は永久に忘れられない…

【ハガキ大募集】

われらが「F・F竜騎士団」では、ハガキを大募集しています。「ファイナルファンタジー」シリーズだけでなく「SaGa1＆2」に関するハガキでもOK。おっと、いずれはF・Fの外伝である「聖剣伝説」も扱ってゆく予定なので、そちらもよろしくね。掲載された人には団員番号が与えられます。まだ生まれたてのページなので、コーナーは決めずに自由にみんなで作ってゆこうと思いますが、参考までに次のテーマを。

●「F・FⅣ」へ期待と心配の声！

今度はスーパーファミコンということもあって、期待も大きければその反面、心配もいくつかあることでしょう。そんな複雑な気持ちを、それぞれにブチまけてください。

●今度は何チョコボ？

またまたチョコボの新種が登場してくれるとか…!?

●新しい乗りもの大予想!!

今度は飛空艇以外に、どんな乗りものでボクらを楽しませてくれるのか？ みんなで大予想してしまおう。

あとイラストだって大歓迎！ うまいヘタ関係なく採用しますので、心のこもったヤツ送ってください！



←将来的にはF・F竜騎士団の団員証を作ったりするかもしれません。さあ、団員№0001は誰の手に？

Hot Game Review

Best choice for game players

編集部が注目する今号の10本!!



Illustration ACHIYA

このコーナーではみなさまからの投稿原稿をお待ちしております。'91年4月以降に発売されたソフトで、プレイしてみておもしろかったもの、感心させられたもの等について以下の文字数でレビューしてください(以下P46～P55のレビュー内容を参照してください)。採用者には当社規定の原稿料をお支払い致します。

●16文字で144行。12文字までの小見出しを文頭に1つ（文中に小見出しをさらにつける場合は1つにつき本文2行ずつ減らしてください)。●次の締切は7月4日(消印有効)

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER／編集部レビュー係

SFC…スーパーファミコン／FC…ファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ／GG…ゲームギア　の略です。

SFC

HOT GAME REVIEW

ワンダラーズ フロム イース

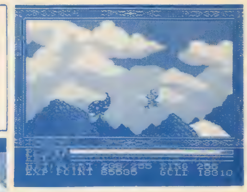
文・さいとうよしこ



■トンキンハウス■6月21日発売
■￥8800（税別）

パソコン界の大ヒットアクションRPG「イース」シリーズの第3作め。Ⅰ、Ⅱの体当たりアクションからジャンプ、アタックの正統派アクションになり、まさにSFCに移植するにはもってこい……と思いきや、「イース」シリーズの持つマニア性はあんまり生かされていない感じ。でも、ゲームバランスは難易度低め。ちゃくちゃく上がるレベルと攻撃力、単純操作で多彩な動き、とアクションRPG初心者にもお薦めできる。MD、FC版に先駆けていよいよ発売。

●容量：8M
●ジャンル：アクションRPG
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用





↑あの「イース」？という先入観があるとちょっとびっくりのサイドビュー画面
←OPデモ画面。キャラデザインは渋め。原作に忠実なプレストーリーを展開。

レベルが上がる楽しみ

SFC版「ワンダラーズ　フロム　イース」がようやく発売される。このシリーズ、特にシリーズ中、格段にアクション主体の「ワンダラーズ……」はアクションRPGってことで、RPGの純粋性を愛するマニアの中には毛嫌いする人も多いみたい。でも、手先の器用さとか反射神経とかはそんなに要求されないようにバランスに気を使ってるみたいだから、運動能力に自信がなくて食わず嫌いでいるんなら、この機会に体験してみるのがいいと思う。いきなり新しい世界が開けるかもよ。

とはいっても、「イース」Ⅰ、Ⅱの体当たりアタックのファンだった人は残念でした。今度の「イース」は、アクション主体。たくさんあるSFCのボタンの中からジャンプとアタックにひとつずつボタンが対応、それにあわせてトップビューからサイドビューへの大胆な変更がなされている。アクションおんちには、「マリオ」「魔界村」なんかと見た目はちっとも変わらない。そのせいか、「ワンダラーズ……」は、「イース」マニアを通りこしてるおたく格の方々からは、「こんなのイースじゃない」といわれるみたい。だけど、操作が単純な割にいろいろ動いてくれるので、自分が妙にうまくなったような気分が味わえるメリットもある。プレイヤー自らが何度もチャレンジして経験値を貯めクリアしてくのが普通のアクションゲームだとしたら、ゲーム中でキャラクターの経験値が貯まってクリアできるのがアクションRPG。レベルが上がると攻撃力が格段に違ってきて、ザコキャラを倒すのがとっても楽しくなってくる。実際にプレイヤー自身がレベル（ゲームの腕）を上げるのは、なみたいていの苦労じゃないもんね。とくにあたしみたいな、お肌の曲がり角もとうにすぎたキッキン・ゲーマーには、長く険しいイバラの道。ここはいちばん、老化現象とは縁のないゲーム内のアドルくんにがんばってもらうのがスジだと思うわけ。

PCエンジン版とどちらがお得？

と、まあゲーム自体は楽しいけど、家庭用TVゲーム機では先輩格のPCエンジン・CDロム²版と比較せずにレビューするのもよくないかな、と「マンホール」で遊んだ直後のあたしは思った。こういう「比較」だの「研究」だのをしているとあっという間にマニアになっちゃうから気をつけてたんだけど、根がスキだからしょうがない。へへへ。で、両方プレイしてみたわけですが、ひとことで片づけると、よくもこれだけ、SFC版とCDロム²でポリシーが違うもんだなあと驚いたわけ。

で思ったのが、「イース」はおたくのゲームだってこと。CDロム²版はまさに「おたく殺し」。

つまり、CDロム²版のスタッフたちは、開発中に「えーっ、アドルくん、かっこいいー」「ここでやっぱ、女のコのアップでしょう」なんてわいわいやってただろう、って想像できてほほえましいなと。ダルマや大仏じゃないけど、キャラクターに「タマシイ」がはいってるもん。「イース」みたいなおたくっぽいゲームって、そういう「思い込み」が大切なんじゃないだろうか。

大人な感じのSFC版

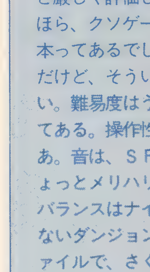
そんな目でSFC版を見なおしてみると、これがすっごく大人、すっごく冷静に作られてるんだな。ちゃんと遊べるようにゲームとして帳尻はあっている。確かにAVシーン、アダルトじゃないよ、〝しゃべる〟〝動く〟のアニメ的処理じゃ、大容量を誇るCDロム²版の独壇場。残念だけど、これはメディアが違うんだからしょうがない。それじゃ、SFC版はどこで勝負するのか？　やっぱりゲーム性、これはもうアクションRPGとしてのゲーム性で勝負するしかないよね。開発担当者の方々も、そう考えたに違いない。難しすぎず、簡単すぎず、誰でも楽しめるゲームバランス。ゲーム制作者たちの永遠のテーマがそんな簡単に実現するわけないけど、とりあえずCDロム²版よりは、ちょっと難しめ、という線でおちついたみたい。難しすぎることもなく、良くできたアクションRPGに仕上がってる。アクションのSFC版、ビジュアルのCDロム²版……とりあえず、他人より早くやっときたい人にとっては、8月と10月に控えてるFC版MD版のリリースに先がけて、話題のSFCでまずプレイしておくって手もある。「イース」のためにCDロム²買うっていうのは、いくらなんでも過激だしね。FC、MD版のクオリティも何も未知数だし、大博打をせずに手持ちのSFCで遊んでおきませう。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド（BGM）
●グラフィック
●全体のバランス

ここは心をオニにして、ちょっと厳しく評価しとくね。とにかく、ほら、クソゲーでも愛着のある1本ってあるでしょ？　いいゲームだけど、そういうのとは違うみたい。難易度はうまくバランス取ってある。操作性は慣れればまあまあ。音は、SFCにしてはもうちょっとメリハリが欲しいところ。バランスはナイスで、迷子にならないダンジョンと15のセーブ・ファイルで、さくさく成長するアクションを楽しめるぞ。

（投入時間／約12時間）



さいとうよしこ
新要件機登場、という何とも間の悪いときにパチンコを初体験。奥の深さと業の深さにおののきながら、Vゾーンを狙う毎日だ。とっても危険だからよい子は真似をしないように。それにしても西葛西のビッグベアは冷房効きすぎだぞ。それから、バーコード戦士の諸君、タカラ焼酎・純はかなりのツワモノだ。と、何だかわかんない主婦ライター。

忍者龍剣伝III

文・根本康弘

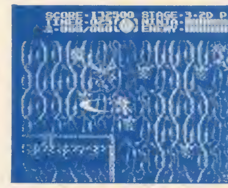


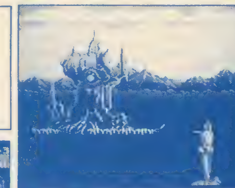
■テクモ■6月21日発売予定
■¥6200(税抜き)

シリーズ3作目。横スクロールプラス縦スクロールの忍者アクションゲーム。基本攻撃はカタナで、特殊武器が数種類。今回から加えられたアクションとしては、頭上のものにぶらさがること。カタナがパワーアップすること。また難度がかなり下げられたことも特記すべきだろう。敵によるはじかれ方が少なくなった。

ゲームの構成は基本的に今までと変わらない。ステージとステージの間にはデモグラフィックがはさまれる。また今回よりパスワード制を採用。

●容量：2M
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%
●バックアップ：パスワード
●プレイ方法：1P専用





←↑「キャプテン翼」あたりからトレードマークになったデモグラフィックは、ストーリーを目で見せる。それに沿うようにして展開する様々な地形・背景の各ステージ

代名詞"高難度"を返上

ある意味でテクモを代表するまでになった龍剣伝シリーズのこれが3作目だ。この作品をプレイしてまず感じたのが良い意味でも悪い意味でも今まで通りの「龍剣伝」であるということだ。指になじみやすいキャラクターやシビアなジャンプテクニックを要求する地形、またストーリーをおりこみながらのゲーム展開に大きく力を発揮するデモグラフィックなど過去のシリーズ作における特徴はほとんど引き継いでいる。それでは何がこの新作ならではの特徴なのだろうか。

今までのシリーズ作品をプレイしたことがある人の多くが「龍剣伝は難しい」と言う。確かにアクション初心者がプレイしてどうにかなるゲームではなかった。逆に言えば操作性はしっかりしていてギリギリのアクションを要求するタイプのゲームであったのでゲームセンターに通うようなプレイヤーたちはこのゲームを好んだ。1作目、2作目と高い難度でマニアたちの目を引いてきた本シリーズだったが、今回3作目は明らかに今までとは異なるコンセプトでゲーム作りが行われたようだ。どんな変化があったかピックアップしてみよう。難度が下がりパスワードが付いた。今までプレイヤーアウトのかなり多くの原因になっていた、敵と接触したときのはじき返され方が多少、と言うよりかなり軽めになった。地形などの条件によっては全くはじかれない。今までの作品に慣れたせいか多少物足りない感じがしなくもないが実際はこれだけでもかなり楽になった。これらによって、「忍者龍剣伝III」は明らかに前作・前々作とは違うゲームファンにも遊べる作品に仕上がった。

高難度のレッテルを張られていたゲームが3作目にしてスタイルを変えることは新たなユーザーを獲得するであろうと同時に今までのファンをいかにして満足させるかという問題を生み出す。例えば「ロックマン」シリーズが良い例だろう。3作目で作風が変わった。新アクションが加わり、アイテムのせいで難度がかなり下がった。3作目で初めてプレイした人はプレイしやすさを感じ、それまでのファンは「あれはロックマンじゃない」と言う。キャラクターの操作性を気に入っていればいるほど、アクションが手に合えば合うほど主人公の動きが変わるだけで抵抗を感じるものだ。その点、この「龍剣伝III」はどうなのか。主人公の操作が簡単になったこと以外はほとんどと言うか全くと言うかアクション自体変わっていない。難しさを求める人にとっては先に書いたように何となく、の程度だが物足りなく感じるかもしれない。だがそれ以上の心配は無用だと言っておく。新しく加わった操作は頭上のパイプなどにつかまることくらいだ。そう言えば、業務用の「忍者龍剣伝」にそんなアクションがあったっけ。懐かしい。ゲーム自体は全然違う内容だったけど。

そんな本作品だが、今までのシリーズ作でフィーチャーされていた、アクション以外の見所はどうなっているのか。2作目の列車面で使われていた多重スクロールは今回も随所で派手に、時に隠し味っぽくとりいれられている。各ステージはストーリーに密着したものばかりだ。砂漠、ジャングル、城の中などである。各ステージには、その地形ならではのトラップがあり、中には強制スクロールするところまである。特に縦スクロールするステージが多いのが目に付く。また、おなじみのステージクリア後のデモグラフィックも健在である。作品を重ねるごとにだんだん凝った物になってきている。さらに前作にあったようにデモの一部として敵のアジトに突入するステージ直前にスクロール画面で見せるグラフィックのみのデモもある。

思えばトラップにしろデモにしろこれだけのことを、スーパーファミコンでなくあえてファミコンでこなしたことに意義を感じる。それは技術上の問題とかではない。SFC発売後のファミコンソフトには移植よりもオリジナルの良作が目立つ。「いただきストリート」や「メタルマックス」など数多い。もはや絵や音だけで勝負できる時代は終わった。当然、質が高くなければ注目されずに終わることとなる。そんな状況でまだ精力的にファミコンソフトのリリースを続けているテクモの姿勢には色々と考えさせられることが多い。

あせってSFCソフトをリリースせずに、マイペースで行く。こんな姿勢から生み出された「龍剣伝III」。下げられた難度とFCソフトであることの意味を感じてみてほしい。

評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

「難度が落ちた」としつこいくらいに書いた。だが、初心者が後半ステージに行くとかなりつらい思いはすると思う。まあ以前のようにスクロールアウトで敵が出現することがなくなったので、行き詰まったら冷静に敵を切っていけば良いのであるが。その分、トラップや地形の条件がかなりきびしくなったように感じる。タイミングはギリギリ、ジャンプもギリギリ。それでも初プレイでゲームの真中くらいは意外と楽に到達するだろう。　(投入時間・約4時間)



根本康弘

約束の入っていない休日は窓を開けて大掃除をする。何年か前から部屋の掃除は趣味のようなものになった。ゴールデンウィークなど休日が続くと模様替えまでする。俺はマメな性格なのだろうかなどとぼんやり考えるが、好きなものは仕方あるまい。恋と同じだ。今は会社の机のまわりをキレイにするのが楽しみである。

FC

HOT GAME REVIEW

すごろクエスト～ダイスの戦士達～



■テクノスジャパン■6月28日発売
■￥6500(税抜き)

テクノスジャパンの新作はバリバリの格闘アクションではなく、一風変わったすごろく型のRPGなのです。ダイスが全てを支配している、サイランド王国を舞台に、4人の旅人たち（ファイター、ドワーフ、エルフ、ハーフエルフ）が活躍する。プレイヤーは4人の中から1人を選び、まるで人生ゲームの様なフィールドマップを移動し戦う。もちろん全てダイス任せなので、貴方の運が試されるのです。このゲームで人生の運を全て使ってしまわないように注意！

●容量：1M＋1M
●ジャンル：RPG
●ROM完成度：85%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用





↑←すごろく型のマップは体力を回復する泉や武器を強化してくれる神様等の有利なコマや、敵がいるコマ等いろいろなイベントがある。また戦闘中はお助けキャラのダイスマンが呼べる

すごろくとRPG

ＴＶゲームのＲＰＧは、一般的に「ウィザードリィ」に代表される３Ｄダンジョン型と、「ウルティマ」や「ドラクエ」に代表される平面見下ろし型の２つのタイプに分類されています。コマンド入力するタイプですね。これらに、アクションやアドベンチャーの要素をプラスしたもの、「イース」等のアクションＲＰＧやアドベンチャーＲＰＧが生まれてきました。そこで今回はすごろくをくっつけてしまえ！みたいなノリで「すごろクエスト」の登場なのであります。

ダイスが全て

このゲームの舞台はダイスによって支配されているので、移動する時や戦闘時、逃げる時にダイスを振りその出た目によって行動しなければなりません。

スゴイと思ったのが戦闘時に、ちからのダイス（またはまほうのダイス）をお互い同時に振るのですが、自分の出た目が敵の出た目より数が小さいと一方的に攻撃されてしまう点であります。つまり運が悪いと自分が攻撃されっぱなしになってしまいます。これは運が悪すぎる場合ですが、逆に一回も攻撃を受けないで倒してしまう場合もあります。

このランダムな要素が〝すごろクエスト〟最大の特徴であり、私が一番気に入ったところであります。

そもそもゲームの中のランダム的な要素は大変重要であります。どうなるか予測がつかない状況下でプレイヤーはどのように行動したらよいのだろうと考えさせられるし、一種のギャンブル的な駆け引きやスリルを味わえます。勝ち負けが視覚的にダイスの目に現われるので楽しいです。もちろんレベルが上がればそれなりに強くなっていくので全くランダムではなくなりますけど。でないとレベルが10以上あるのに一番最初の敵にやられてしまうのでは、プレイヤーのストレスがたまる一方になりかねないからです。ランダム部分がかえって逆効果になってしまいますからね。この辺りのバランスが取れていないとゲームとしては失敗していると言うべきですが、〝すごろクエスト〟に関して言えば、プレイし易いですね。最初の内にレベルが上がるのが早いので底々強くなり易いからです。

ランダムと言えば、お助けキャラ、ダイスマンの種類もダイスで決まってしまいます。６号が出ればこちらの戦局は有利に、１号が出ればもう負けを宣告されたようなものですね。そのくらい差があるので、ダイスマンの存在は正にギャンブル、このゲームの性格を如実に表わしていると言えます。このダイスマン６号がうまく出れば少々強いボスキャラにも勝てるかもしれない、とプレイヤーに思わせるので、私みたいな一か八かの捨て身戦法が好きな人間には大変おもしろいのです。

ダイスと言えばＴＶゲームのＲＰＧの元になったテーブルトークのＲＰＧもダイスによってゲームを進めていきます。ひょっとしたら原点に帰ったＲＰＧなのでは、と一瞬思ったりしながらプレイすると更におもしろいかもしれませんね。もっともこちらはかなり単純なので、初心者にも解り易いですが。

〝すごろクエスト〟のもう１つ大きな特徴として、すごろくの盤状のマップがあり、つまりマス目で構成された道を決められた進行方向に進んでいくのです。このマス目にはプレイヤーにとって有利不利なモノがあり、ちょうどそこに止まるとそのイベントが起こります。まるで人生ゲームみたいなノリでゲームが進んでいきます。軽いノリがゲーム全体に流れていて、魅力の１つとなっています。

逆にこの辺りがゲームを少し単調にしているのが残念でならない。

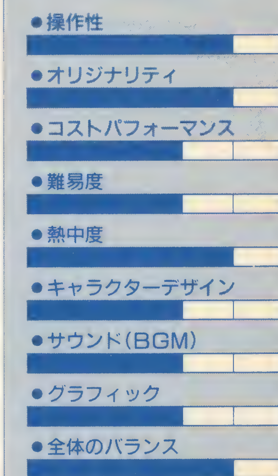
何故かというと、そのステージにいるボスキャラを倒さないと次のステージに行けないので、ボスに勝てるくらいにレベルを上げねばならないのであります。この為同じフィールドを繰り返す必要があり、少しマンネリ気味になってしまう。他のＲＰＧもこれに近い事があるので気にならないとは思いますけどね。

どういう人向けか？

結論、このゲームは手軽にプレイできるＲＰＧなので、好きなんだけど面倒臭いと思っている人なんかには文句無しに勧めます。

当然ＲＰＧが好きな人もチェックしておくべきです。軽いノリではあるがモンスターがアイテムを隠していたりして奥が深いですよ。何より人生ゲーム的ＲＰＧのノリは他には無い新らしさがありますよ。

評価表



操作性はダイスを回しているだけでゲームが進んでしまうので良いとする。すごろく型っていうのは今までありそうでなかったので新鮮ですね。今までのＲＰＧを単純化した様なノリなので、ハマると熱中してしまうでしょう。難易度は普通ですね。キャラクター等のビジュアル面は、コミカルな感じでまとまっている。少々無難すぎるのではと思ったが悪くはないでしょう。レベルが上がるとちゃんと強くなるのでバランス面は良いです。　（投入時間／5時間）



比企一弘
23歳。ＴＶゲームならばテレホビー、アーケード、パソコン何でもこなす普通の人。特にアーケード・ゲームが好きで、最近はやはりストリートファイターIIにハマっている。最近使ってるキャラはザンギエフ。投げ技がキマるとかなり気持ちイイのである。このゲームで金を使い過ぎてしまい、現在金欠状態が続いている。基板買った方が早いかな。

ボンバーマンII

文・竹内健造



■ハドソン■6月28日発売
■¥5800(税抜き)

ファミコンで、PCエンジンで、文字通りに「爆発的」なヒットを飛ばしたボンバーマンシリーズの最新作。今回もその破壊力は健在だ。爆弾片手に走り回り思うままにブロックを破壊しまくれ／　というわけ。今回のウリは何と言ってもファミコンでも対戦プレイができるようになった事。友達のPCエンジンでひどい目にあわされた君に復讐の時がやって来た。これで腕をみがいてあいつを見返してやろうとか、接客用に買っとこうか、なんて人も多いんじゃないかな?

●容量：1M
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%
●バックアップ：パスワード
●プレイ方法：3人まで同時可





↑おなじみの敵も新しい敵も出てくる1人プレイ。情容赦なく倒して出口を探そう
←思わず燃えてしまう対戦プレイ。間違っても自爆などという情ないマネはしないように

爆弾男の帰還

ボンバーマンがファミコンに帰って来た。しかも「II」の名で。心配症の私は「ええっそれじゃあボンバーキングの立場は？」などと考えてしまうんだけど、彼もゲームボーイで続編が出るらしい。そうか、ボンバーキングは独立したシリーズだったのか。

さて、この「II」に用意されているモードは3つ。前作と同じ面クリア型1人プレイのノーマルモード、1対1で対決するVSモード、3人で対戦できるバトルモードだ。細かい説明をこれからするんだけど、一つ頭に置いて欲しい事がある。それは「PCエンジン版は忘れてね」という事。ハードの性能が段違いだから両者に差がつくのは当たり前。そこの所を言い始めると単なるアラ捜しになりかねないからね。

爆烈！　対戦プレイ

この部分の出来具合いが気になっている人が多いと思うので、まずは対戦プレイの説明から始めよう。

不思議に思った人もいると思うけど、「II」には対戦モードが2つある。2人プレイ5セットマッチのVSモードと3人プレイで1から5までセット数を選択できるバトルモード。バトルモードの方は参加人数以外はPC版の対戦プレイと同じ。取ると「病気」になってしまうドクロプレートも出てくる。一つ気になるのは3プレイヤーのスタート位置。画面中央なんだけれども、これはどうかと思う、絶対に不利なんだよねここは。まあ上級者ならば進んで3プレイヤーを選ぶように。VSモードのフィールド上の相違点は2つ。爆弾を最初から2個同時に置ける事と、ドクロプレートが出ない事。2人だけでやっても面白い展開になる様に、という事だろうけど、モードを別にする必然性があったのかな。設定変更だけで対応できると思うんだけど、何か不都合があったのかもね。

うるさい事を書いてしまったけど対戦モードの出来はすごくいい。確かに時々キャラの一部が欠けたり、動きが遅くなる事はあるけど、ほんとに時々だからゲームの興をそぐような事はない。PC版をやった事のある人も、同じようにアツくなれるはずだ。とりあえずこれについては合格点だと思う。

どかーんと一発脱獄囚

今度はノーマルモードについて。パワーアップも含めて、基本的なルールは元祖と同じ。面数は6ステージ×8の48面と各ステージに1回ボーナス面がある。ボーナス面の内容も元祖と変わりなく、無敵状態のボンバーマンで敵を倒しまくるものだ。ちなみにPC版にあったボス対決面はないからね。銀行強盗の汚名をきせられたボンバーマンが無実を証明するために脱走をはかる。というストーリーがついていて、各ステージの頭にビジュアルシーンが入る。

面の大きさには2種類ある。普通の1画面のものと、スクロールする横長2画面分の広さのものだ。敵キャラにはオリジナルで面白いヤツがいる。ここでバラして、楽しみをなくしてしまってはつまらない。だから予想外の能力を持ったキャラクターが出てくる、とだけ言うことにしよう。乞う、御期待。

さて、アクションゲームとしてのバランスについては言いたい事がある。面が進むにつれて、敵の数も障害物も多くなる。だけど、その上に各面の制限時間まで短くなるのは納得がいかない。1画面分の1－1で200秒だったのが、4－1では100秒。2画面分の、最終6－8では120秒／　単純計算で約3分の1強になってしまっているんだからたまらない。タイムアウトで即ミス、という設定なので、敵を全滅させたのに出口がみつからずにやり直し、などというマヌケな事になってしまう。敵キャラの動きや障害物が原因なら、自分の腕が悪いせいだとあきらめもつくけど、この場合ほとんどドアが最初のうちにみつかるかどうかっていう運しだいなんだよね。まぁ何度かやればクリアできるようにはなってくるから、これでいいのかもしれないけど、ちょっとつらい。

ボンバろうよ

かなり辛めの事を言ってきたけども、全体的にしっかりした作りなのでファミコンユーザーなら買いだと思う。ただしPCエンジンがあってボンバーマンを持ってるならいらないんじゃないかな。くらべちゃいけないとは言ったけど、やっぱりPCエンジン版の方が上。ファミコン版が先に世に出てたらかなり違ったレビューになったと思うけどなぁ…。

評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

難クセつけたわりに高い点数になったのは、良いだけにちょっとした悪い点も目立ってしまうという事。オリジナリティとキャラクターデザインは元祖の完成度の高さに敬意を表して。サウンド関連はかなりがんばっている。難易度はノーマルモードのもの、さんざん迷って4にしたが、3.5ぐらいの感じ。バランスに関しては、パッケージとしての得点、という意味あい。買って損はない物だと思う。伝統のあるゲームでもあるし。

(投入時間／5時間)



竹内健造
お初にお目にかかります。信州は松本からやってまいりまして東京生活も2年目、新しい事に挑戦してみようと編集部の門をたたき、生まれて初めてレビューなるものに挑戦してみました。「発売前のソフトで遊べる」という事に感激してしまう私ですが、どうぞよろしくお願いします。

HOT GAME REVIEW

コブラII伝説の男

文・佐山アキラ



■ハドソン■6月7日発売
■¥6500(税抜き)

ゲーム性よりも、効果的なストーリー展開にこだわった、ハドソン社命名するところのデジタルコミック。コマンド選択式のアドベンチャーの形式を取ってるけど、コマンドを順に選択するだけでストーリーは進行する。原作者自身が原画を描いているだけに、グラフィックも迫力満点！　ストーリー展開もツボを抑えてバッチグーの、超オススメ・ソフトだ。さあ、キミもコブラに扮して、悪の組織・海賊ギルドと最終兵器争奪戦を操り広げるのだ!!

●メディア：CD-ROM
●ジャンル：ETC
●ROM完成度：100%
●バックアップ：ROM²内蔵メモリー
●プレイ方法：1P専用





↑コブラの声は声優の山田康雄さんが担当。アニメを見ているようなスムーズな画面だ
←ハードボイルドタッチで進行する物語では、こんなヤバイシーンも続々と出てくるのだ

ジェーンのお尻がキュートなの

今の子供たちは知らないだろうけど、初めて「少年ジャンプ」に寺沢武一の『コブラ』が掲載されたことは、ムチャクチャな驚きだった。

コブラの設定とか、少年誌には珍しいハードボイルドなセリフ使いも凄かったけど、なりよりも、寺沢武一描くところの女性のセクシィさにぶっとんだのだ。エッチじゃなくてセクシィなの。寺沢武一の絵は。スラリと伸びた女性の足の間から、驚いたコブラの顔が現れるなんて、これがよお、大人のノリなんだじぇい！　てなもんで、いきなり寺沢武一に惚れ込んでしまったというわけ。

当時のぼくは、中学生ぐらいだったと思うけど、もうすっかりイレこんじゃって、寺沢武一の単行本はすべて出るたびに買ってしまった。

それでだ、『コブラII　伝説の男』なんだけど、いやあ、セクシィなヒップラインのオンパレイド!!　なにしろ寺沢武一自身が原画を描いてるんだもの。それだけで佐山はイッちゃいます、ハイ。

ゲームじゃないけどさ……

さて、一応の前振りが終わったところで、ゲームの中身について触れていくのだが、フツーは。だけど、こいつはね、ゲームと呼ぶにはちょっと変わったソフトなのである。先月号で北枕さんが書いてたように、ゲームというよりは、デジタルコミックという呼び方がピッタリくるのである。コマンド選択アドヴェンチャーみたいな形式は取っているけど、出てくるコマンドを順番に選択していくだけでストーリーはサラッと進行していく。コマンドなんて、ほんのお飾りみたいなものだ。これをゲームと呼ぶには、やっぱ、かなりの抵抗がある。いや、これはゲームだ、と言われればそれまでだけど、少なくともゲーム性は限りなく低いのである。

しかし、勘違いしないで欲しいのは、ゲーム性が低い＝つまらない、ということではけっしてないってこと。『コブラII』はおもしれえぞお、マジに。以前、これと似たゲームで（ビジュアルと音声によるストーリー表示がゲーム性より重要視されているゲームって意味)、『オーエド・サイバーシティー』（タイトル間違ってたら、ゴメン）のレビューで、ぼくは、ゲームがしたいからゲームをする、ストーリーを追いかけたいなら映画やビデオを観る、といった趣旨のことを書いたのだけど、その考え方でいくと、このソフトはペケということになる。

しかししかししかあし!!　佐山は断固このソフトを支持する。だって、ここまでこだわってくれたら、かえって潔いじゃない。『オ〜エド〜』は、ビジュアルとゲーム性をシンクロさせようとして、無残な失敗に終わったけど、『コブラII』はゲームとして作られてなんかいないのである。おもしろいストーリィを華麗なグラフィックで見せてやる、ゴージャス（死語）な声優スタッフの声で聞かせてやる、という精神に徹底してこだわったソフトなのである。だから、ゲーム性なんか二の次、三の次。とにかくストーリー部分の充実が先だあ、なわけ。そういう精神でソフトを開発すると、アクセス時間だって気にならないほどの短さにすることができるのだ。

この潔さは、十分賞賛に値する、と佐山は思う。ゲームという言葉に束縛されて、結局ビジュアル部分とゲーム性が歪に結び付いてしまうようなゲームよりは遥かによろしい。ビジュアルを観るために、〇〇×を探さなきゃならない、なんてのは本末転倒もいいところだからね。

内容ですがね……

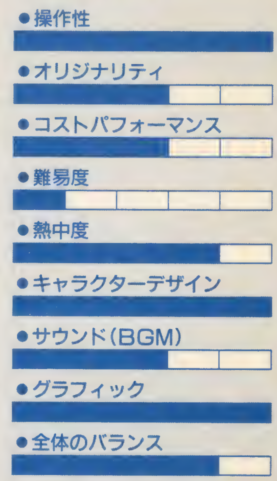
誉めるだけ誉めた後は、例によってストーリーについて触れる。

基本的には原作のごく初期のエピソードが元になっているのだが、北枕さんも書いていたように、原作を知っていても十分楽しめる内容になっている。原作のさまざまなエピソードがところどころに挿入されていて（『黒龍王の伝説』にあるエピソードも挿入されてるぞ)、これはなんの話だったかのう、と推理する楽しみなんかもあったりする。

起用されている声優陣も、ぼくはあまり詳しくないんだけど、イメージと違〜う、ぷんぷん、なんてことはない。このあたりも考えてるんだろうなあ、きっと。

さて、誉めまくりのこのソフトだけど、問題点は値段。高いか安いかは、買った本人によって評価が分かれるだろう。懐に余裕があるなら、迷わず買い、だけどね。

評価表



操作性ってもねえ（笑)。ま、そゆことです。難易度もねえ（笑)。ま、そゆことです。グラフィック系はゆーことなし。熱中度、バランスも、ま、こんなもんかな。

問題はやはり、コストパフォーマンス。少年少女たちには、チト高いかもしれん。ぼくはそんなに高いとは思わないんだけど。2、3時間で終わってしまうなんてことはないからさ。

あと、オリジナリティも評価の分かれるところで、結局佐山は逃げました。　（投入時間／6時間)



佐山アキラ
ウィザードリィアンソロジーの小説を脱稿したと思ったら、すっかりパソ通にハマってしまっている。仕事があ、と思いつつ、ネットワークを漂ってるのって、すっかり快感なのだ。NIFTY-SERVEのIDはGBE00270。パソ通やってる人は気楽に連絡してちょ。小説の感想聞かせてくれると、すげえウレシイぞ。

HOT GAME REVIEW

アストラリウス

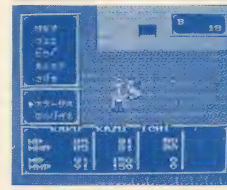
文・雨樹義和



■アイジーエス■6月21日発売
■¥6300(税抜き)

楽器の生音をそのまま再生できるCD-ROM²の利点を効果的に利用したファンタジックRPG。“音楽”が魔法のかわりとなり、演奏する曲、使う楽器、さらには合奏などにより様々な効果を表現している。クラシック風のメロディーに乗って旅をする主人公たち4人は豪華客船のお抱え楽団の見習い楽士。シナリオもその要所に音楽をうまく引き込んだ構成となっている。異世界「アストラリウス」に迷い込んだ主人公たちは、“楽器”を武器に冒険の旅へとでていくのだ。

●メディア：CD-ROM
●ジャンル：RPG
●ROM完成度：100%
●バックアップ：ROM²内蔵メモリ
●プレイ方法：1P専用





↑楽団員の主人公たちは、いきなりやってきた竜巻によって異次元へと連れ去られてしまう
←システム的にはオーソドックスなRPG。すんなりとゲームの世界へ入ってゆける

毛色が違う

このRPGの主人公はフルートを奏でる見習い楽士の少年。それを助けるのはトランペットを奏でる女の子であり、キザなバイオリン奏者であり、ガッツみなぎるパーカッション奏者の青年である。彼らは異世界「アストラリウス」に迷いこみ、それぞれの楽器の特性を生かした「音楽」を武器に、戦いと冒険をくりひろげてゆくことになる……。

これが、この「アストラリウス」の設定です。ストーリー的には、これまでのRPGとはやや毛色の違った印象があり、いかにもそそる設定といえるでしょう。特に「音楽」が武器であるという考え方はなかなかに斬新で、音楽方面に趣味を持っている人ならきっと興味がわくのではないかと思います。私自身はそれほど音楽が好きとかいうわけでもないのですが、それでもこの設定を知らされたときは目から鱗が落ちた思いでした。「アストラリウス」の世界には「魔法の旋律」という「音楽」が存在し、それをそれぞれの楽器で奏でることによって様々な効果を得ることができる。ひとりひとりの演奏によって生み出される効果を「ソロ魔法」と呼び、4人全員の合奏によって生じる効果を「アンサンブル魔法」と呼ぶ。なるほど、と思わずうなってしまいましたね。私も今まで様々なRPGをプレイしてきましたが、設定を知らされただけでここまでわくわくさせられたのは、私にしては珍しいことなんですよね。最近はオリジナリティのあるRPGというのが非常に少なくなってしまい、いささか食傷気味でしたから。その点この「アストラリウス」の設定はオリジナリティに満ちており、そうした気分を吹き飛ばしてくれるに充分でした。

システムとシナリオ

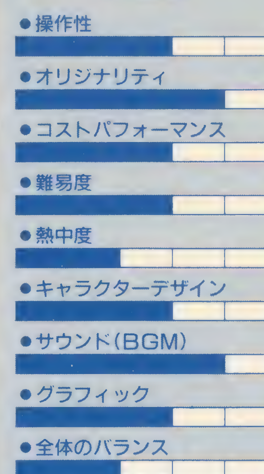
このゲームを始めて、まず何より先に感嘆を覚えたのがサウンド。CD―ROMを使ってるわけだから音色がいいのは当然なんですが、曲自体、クラシック風のつくりになっていて、聴いてて非常に耳に快い。異論の出る余地はあるでしょうが、私は個人的に、こういった曲は好みです。次に目がいくのはグラフィックですが、これはまあ、どちらかというと可もなし不可もなし、といった感じをうけました。ときおり入るビジュアルシーンはそれなりに美しいですけどね。システムの方も非常にオーソドックスで、いわゆる「ドラクエタイプ」というやつです。目新しさには欠けますが、逆に言えばとっつきやすいということでもありますよね。基本をバカにしてはいけないのです。もっとも、個人的には、もう少し奇をてらってほしかったな、などとも思うのですが。あくまで個人的意見ということで。

で、シナリオ。私がこの「アストラリウス」をプレイしてみて一番の着目すべき点だと感じたのが、シナリオ部分でした。非常によく練られています。まず、ゲームをスタートするとすぐ、軽いアドベンチャーに入ります。とある豪華客船、そのお抱え楽団の見習い楽士4人は、客船の甲板上でひとりの作曲家と大げんかを演じてしまう。作曲家が引き下がったあと、そこに残された1枚の紙片。それは「アストラリウスの魔王」と題された楽譜だった。4人はそれぞれの楽器をたずさえ、「アストラリウスの魔王」を合奏する。次の瞬間――。

そして、オープニングとなるのです。どうですか？　これだけでも、なかなかそそるものがあると私などは思います。むろんオープニングだけでなく、先々までそうした「そそる」展開でプレイヤーを引きつけてくれます。「先を見たい！」といった気分にさせてくれるんですよね。また、こまかい部分では、それぞれの大陸（このゲームは、メインフィールドがいくつかの大陸に分かれている）の主要な都市に、「観光案内所」なる場所が存在し、そこへ行くと、わざわざアニメーションビジュアルまで出して、ツアー旅行のバスガイドさんのノリで、その大陸の特徴や観光名所（？）の案内をしてくれたりもする。これには笑わせていただきました。全体として、平凡なシステムをシナリオが引っ張っている、というような印象をうけました。システムとシナリオはRPGにおける2本の大黒柱ですが、このゲームに関しては、その双方がややかみ合っていないようにも思えます。その点が残念といえば残念でした。

あと、苦言を呈すならば、かなりエンカウントが高いことと、全体的にスローテンポなのが、個人的には気にかかります。これさえなければ、素晴らしいゲームになったのですが。

評価表



「音楽」がウリのゲームなだけに、サウンドはさすが。人によって評価は異なると思いますが、私は好みです。オリジナリティは、シナリオや設定を評価。その他は抑えめに採点してみました。本文にもありますが、エンカウントの高さとスローテンポ、この2点がネックになっています。シナリオに感情移入できれば、それほど気にならないかもしれませんが、いささかノリが悪いんですよね。慣れの問題、でしょうか。

(投入時間／14時間)

雨樹義和

1972年10月5日生まれ。恒例のファンタジー小説コンテストで第2回、第3回と連続佳作入賞。現在は昼間は小説を書き、夜はガードマンを務める社会人。初心会を見に上京した際たまたま遊びに寄った編集部でこの原稿を依頼された。RPGも好きだけど、難度の低いシューティングや戦略、戦術級のシミュレーションが好き。現在は'98版「三国志II」「銀英伝II」にハマリ狂う毎日。

小説コンテストは今年もやりますので、またがんばって下さい。次号あたりで応募方法の発表やります。

エイリアンストーム

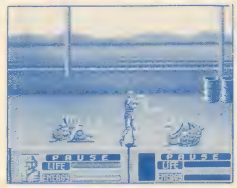
文・作山哲広

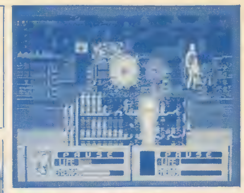


■セガ■６月28日発売
■￥6000(税抜き)

「ゴールデンアックス」の続編と言うべきゲーム。ファンタジーに代わり今回はＳＦ物。３人いるキャラクターから１人選んでプレイ。街を襲っているエイリアンを倒して行くのが目的。ステージは全８ステージ。基本的に横スクロールのアクションで、１．３．４．５．７．８ステージに３Ｄシューティング、２．６ステージに高速スクロールステージが用意されている。８ステージはルートを選択して進む。アーケード版の移植。ＢＧＭはラップ系。エンディング必見。

●容量：4M
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100％
●コンティニュー：あり
●プレイ方法2P同時可





↑主人公達の動きはとにかくすごい。これだけいろんなことをしてくれると、ギャラリーも見ていて楽しい。すたたたた
←３Ｄはど－もオレは好きじゃないんだけれどもね

ツッタカタッタッターン、ホイ！

メガドライブを買ってから、はや２年がすぎた。これまで遊んだゲームは数知れないけど、面白かったゲームとなるとその数は極端に減る。買った当時から遊んでいるゲームとなると、本当にあるかないかになってくる。そのわずかな中の１つが、「ゴールデンアックス」だ。俺にとってはメガドライブNo.1のゲームで、ときどき引っ張り出してはチョチョって遊んでまたしまったりしている。買った当時はほんっとに良く遊んだ。何回も何回も遊んで一晩過ごしたこともあった。なんつうか、あのワイルドさとアバウトさが野性本能にビンビンきちゃってわけ。

「ＴＨＥスーパー忍」や「ストライダー飛竜」もいいアクションゲームだけど、やっぱ勝てないと思うんだな。「ゴールデンアックス」には、他にはない楽しさを倍増させるエッセンスみたいなものがあると思っているのだが…。かなり曖昧でひとりよがりな理由ではあるが、自分でも何でそんなに好きなのかあんまりわかんないんだな。そして、「アックス」ちゃんに対する熱が冷めてきたぐらいのころに、ゲームセンターで見つけたのがコイツなわけだ。

思い出はそっと心にしまっておく

ハマったハマったMC．ハマった。100円重ねてクーラーがガンガンにきいたゲーセンでひとり遊んだ。たしか夏まっただなかの昼下がり、外は湯気が出るような暑さの日だったと思う。印象は、「おお、おんなじだ。」見ての通り、キャラクターは３人、横アクション、グラフィックなど、どれを比べてもマゴウコトナキ続編だな。ただ、高速スクロールや３Ｄシューティングなどを入れてメリハリをつけようとしているけどさ、３Ｄシューティングはテンポを崩すだけのような気がしてなんないと思う。んで、前作ではジジイがいたが、これはＳＦとあって代わりにロボットが登場とあいなった。コイツがジジイにひけを取らないくらいに面白い動きをしてくれて気に入っている。男と女は全く変わってなくて、少し手抜きっぽい感じもしないわけではないが、まあいいかっ。

メガドラ版にて候

それでさ、メガドライブで出るって聞いてもーワクワク（このフレーズばっか）よ。いんやー変わってなくて良かったわーん。これならパパも安心よ。てな感じの移植度で、なっかなか遊ばしてくれるできだぞ。ただ、ゲーセン版にいたでっかいエイリアンがいないのには少しがっかりした。そのせいかもしれないんだけど、どうも単調っぽくなった気がするんだな。なんか２、３種類の色違いがわらわら出てきても、「ゴールデンアックス」のデブの巨体野郎や鎧オヤジ（名前忘れたぞ）の威圧感には勝っていない。そこが唯一の不満点ではあるが、なーん、それでもひいきなしに面白くなっているんだわ。うん。面白い面白いってただ言っても、どこが面白いのかわかんないか？それじゃ今度はどこが面白いか具体的にいってみよう。

ケタをはずせばバカバカに良い

見所その１　キャラクターの豊富な攻撃方法にビックリ仰天！これは前作同様非常にたくさんの動きが用意されていて、敵との距離等によって変化する。キャラクターは基本的にメイン武器とサブウエポンと接近戦用のオプション武器を装備しているのだ。こんな重い装備ですたたた走っちゃった日にゃもう「だったら最初から走れよ」っていいたくなるぞ絶対に。

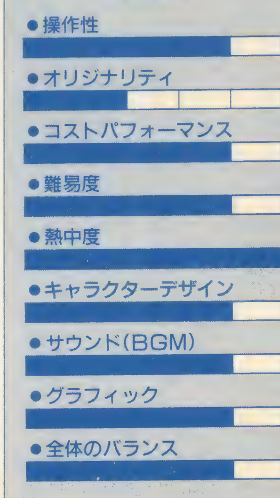
見所その２　特殊兵器のバカバカしさがもうサイコーだ。男の特殊武器は戦闘機の援護射撃で、自分もろとも弾のシャワーを浴びるが平気だ。女の場合は大陸弾道弾が目の前に着弾する。閃光が走りエイリアンは死ぬが、女は平気だ。ロボットの特殊武器は自爆で、体を木端微塵にブッ飛ばす。エイリアンは死ぬが、自分も頭だけになる。しかし、すぐスペアの体が走ってきて頭を拾うので、平気だ。

見所その３　誰でも見れるエンディングの難易度設定。イージーの下のイージェストモードがとっても嬉しいったらありゃしない。アクション苦手の人でも絶対最後までいけるって。他に、前作でもあった対戦モードや勝ち抜きモードもあるので、内容はかなり充実している。

メガドライブのステイタスとして１本、持っているといいかもしれないぞ。俺は絶対買うからな。いいなおぼえとけよ！スタタタタタタ

逃げ足が速いぞ俺は(意味不明)

評価表



操作性は「ゴールデンアックス」と同じと思って良い。オリジナリティはなんら変わっていないのでこれだけ。内容からしてお買い得だと思うが、どうか。エイリアンを倒すのはなかなか面白く、熱中度は高い。キャラクターの個性も非常に高いだろう。サウンドは必聴、エンディングは見応えあり。バランス的に非常に良くできているゲームだ。「アックス」が好きなら買うがいい。偉いっぷりして生意気か？はははそうだ！私は傲慢様だ！　　(投入時間／４時間)



作山哲広

少しジジくさいが、雨の日には自分の部屋で好きな本を読みながら雨音を聞くのがなんか優雅でいい。あれは時間が止まる錯覚に陥る。そんな休日をすごしていると、もうあっ！というまに６月。早いね。自分で自分の道を進んでいたハズなのに、いつのまにかふり回されてて…この季節は苦手だな。どうも女々しい男になっちまって。くそっ！

マーベルランド

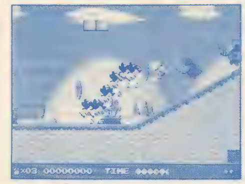
文・山本裕信

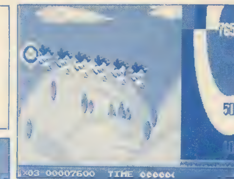


■ナムコ■6月28日発売
■¥7000(税抜き)

光と平和のコニーランド。
中央にあるのが「花の国」「森と水の国」「おかしと夢の国」「マーベル城」の4ワールドで構成された、大遊園地『マーベルランド』。ここは、代々温厚な妖精族によって守られ、平和に暮らしていました。ところが、平和をおもしろく思わない地底族の王“モウル”によって、マーベルランドは占領されてしまったのです。幼なじみのルクシー姫を初めとする4人の守護精救出とマーベルランド解放のため、王子パコは走り出した。

●容量：8M
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%
●バックアップ：パスワード
●プレイ方法：1P専用





↑パコの基本攻撃方法は踏みつけ。アイテムを取れば5分身し、分身を振り回して攻撃できるぞ
←各エリアゴール前には大きなボーナス的があることも。パコ自身が矢となって的を射ぬこう

スムーズな回転処理に脱帽

1989年に業務用として発表されたのは、ナムコの業務用基盤“システムII”用。そのためゲーム中のいたるところで拡大・縮小、回転がハード上で行われている。それらを機能として持たない、メガドライブ上での再現は少なからず疑った。しかし、実際プレイしてみたら、ゲーム性を失わないギリギリのラインで再現されていて、ホッとした。『フェリオス』のときほど非難の声はないんじゃないかな。PC版『オーダイン』のときといい、ここ一番で決めてくれるナムコ。ただ、ヤラレたときのパコが、縮小しながら画面の奥にすっ飛んで行くシーンはカットされている。

アクションゲームの命、操作性

舞台は、現実で言えば“ディズニーランド”といったところ。大観覧車やジェットコースター、蒸気船、ボート乗り場、噴水広場など様々な遊び場でいっぱい。しかしその中には、地底王モウルとその手下たちとの戦いが待っている。おちおち遊んでもいられない。実際ゲームをプレイしてみると、見た目は遊園地、遊んでみるとアスレチックといった感じ。乗り物に“乗る”というより、動く乗り物の上を“走り回る”のだ。

気になるところは操作感覚。パッドの使いにくさは、どのソフトでも毎度のことなので無視。ここで触れるのはソフト上での問題。先に断わっておくが、決して悪いのではないのでそのつもりで。

パコの動きが滑らかなせいで、画面上のキャラクターが、✚ボタンに、敏感に反応しない気がしてしまう。そのうえ、独特の慣性が働くことも見逃せない。しかし、ワールドも後半になると、慣性が必要なアクションが出てくるので、そういうシステムで作られたとも考えられる。ひとことで言えば、少し癖のある『スーパーマリオBROS.』といった感じ。

遊具施設の動きを予想して乗る

様々なアトラクションが、マーベルランドの楽しさをより一層盛り上げる。約90度の回転をする、丸太が連なった振り子のようなスプラッシァー、360度回転のループコースター、ゆっくり大回りする大観覧車、そして、ゴール前の巨大ダーツのボーナスなど他にもいっぱい。

さらに、各ワールドのボスを倒した後のボーナスステージ“スターパレード”は必見！　お馴染み“パックマン”や“ワルキューレ”などのネオンサインが拝めてしまう。ディズニーランドの“エレクトリカルパレード”のよう。地上とこれらの施設を駆け回っていると、いつの間にか目的を忘れていることもしばしば。

さらに、忘れてはならないのがシンプルな効果なのにありがたいアイテム。エリア上に設置された宝箱やゴミ箱を横から一定距離押してやると出現する。『パックランド』のような感じだと思えばいい。中身は、ウイング─一定時間ジャンプ力と飛距離を伸ばせられる。分身─パコが5人一列に連なり、武器や便利道具としても使用できる。スペシャルフラッグ─ナムコお馴染み1UPなど。

久々に楽しいと感じたぞ！

やたらと難易度が高いゲームが多い中、マーベルランドは、難し過ぎず簡単過ぎない絶妙なバランス。行きづまっても何回かプレイすれば乗り切ることができる、いわゆる““学習型”ゲームと言える。ゲームオーバー時のエリアから始められる無制限コンティニューや、パスワードによるワールドごとのラウンドセレクトもプレーヤーにとってありがたい。

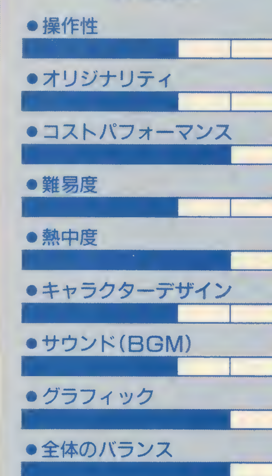
と、ここまでいいことばかりだけど、イマイチなところもある。極彩色の背景同士が打ち消し合い、背景だか足場だか、わからなくしてしまうこと。いくら大ジャンプしても届かなかったのに、あるときズラしてジャンプしたら、以外なところに足場があって乗っかった、ということがあった。これはアクションゲームにはあるまじきことだけど、エリア内のほんの数箇所のこと。

短い取材時間しかプレイできなかったけど、私は買うよ。楽しいもの。

マーベルランドのCDご存知？

ナムコと言ったら音楽を忘れてはいけない。全体的に、ポップス調のBGMでプレイしていてウキウキさせられる。MD版のもとになった業務用版は、ポニーキャニオンのサイトロンレーベルから1500円シリーズで発売中。オリジナル音源全曲とアレンジバージョン2曲を収録。カントリー風に仕上げられたアレンジバージョン『アスレチックワールド』とラストのメドレーは必聴！　マーベルランドの世界観が、より広がるぞ。

評価表



前例と比べて、8Mで7000円はハイコストパフォーマンスと言える。失敗する度に再挑戦を駆られるところから、熱中度は高い。やみつきになるもの。妙な慣性は、慣れるまで大変だけど、そんなに時間はかからないはず。実際、そうでしたし。グラフィックに関しては本文とおり、一部気にかかるけど、他はパステルタッチでキレイという印象が残っている。

全32面構成に変更されているので、業務用を制覇した人にもおすすめする。（投入時間／1時間）



山本裕信

ゴールデンウィークの寒い日に、カゼがぶり返してしまった。咳が止まらない。ま、そのうち治るでしょう。

ところで、休み中、大阪城へ行った。天守閣まで上がって辺りを一望。いい景色。しかし、愛知にある実家は見えなかった。当たり前か。さて、今回でレビューも3回目。書くのは大変だけど、ヤリガイのある仕事。今後ともよろしく。じゃ。

ゲームボーイウォーズ

文・猪野清秀

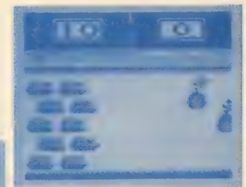


■任天堂■5月21日発売
■￥3500(税込み)

かつて強力なインパクトのテレビCMにも助けられ、好評を博した初心者向けシミュレーションウォーゲーム『ファミコンウォーズ』のゲームボーイ版。戦車や爆撃機、戦艦や潜水艦などの近代兵器を操り敵のユニットを攻撃する。歩兵などで都市や工場を占領し軍事費を増やしつつ、その軍事費で新たなユニットを生産する。敵のユニットを全滅させるか、敵の首都を占領すれば勝ち。兵器の特性を知り、ユニットをうまく指揮できる者だけが勝利をおさめることができるのだ！

●容量：2M+64K
●ジャンル：SLG
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法:2P対戦プレイ可





←↑基本的な画面構成はベースになっている『ファミコンウォーズ』とかわる所はない。戦闘シーンは液晶の方がかっこよく見えるのは気のせいだろうか

『ゲームボーイウォーズ』と私

この業界でライターという仕事を始めてから、どうも『大戦略』との縁が深い。初めて書いた原稿が『大戦略』の攻略記事だったし、初めて出した別冊もメイン記事は『スーパー大戦略』。メガドライブは当初セガの『スーパー大戦略』のためだけに買ったようなものだし（今では違うけど）、今回HIPPONで初めてもらった仕事も『大戦略』とは無二の親友といってもいい『ゲームボーイウォーズ』のレビュー。

実はゲームボーイ本体で遊ぶのははじめてだし、ファミコン版の『ファミコンウォーズ』もほとんど手を出していない。まあ、今までの『大戦略』などの経験を活かしてやってみようじゃないか。

どえらいシミュレーション!?

『ゲームボーイウォーズ』や『ファミコンウォーズ』を知らない人のために、どういうゲームなのかを少しだけ紹介してみよう。

正方形を半分ずつずらして並べられている地図（マップ）の上には平地や森、山のような自然物の他に、道路や都市などの人工的な建造物がある。この地図の上で、戦車や戦闘機のようなユニットを動かして、敵を攻撃し都市を占領していく。野球で言えば「回」に当たる「ターン」ごとにプレイヤーと敵で移動・攻撃を繰り返し、敵ユニットを全滅させるか、敵の首都を占領できれば晴れてそのマップはクリア。別のマップを選択することができる。マップは全部で15枚用意されている。

ユニットには、例えば「レオパルド2」といった固有名称ではなくて、「戦車A」のような抽象的な名前しか与えられていない。しかし『ゲームボーイウォーズ』があくまでも初心者向けのシミュレーションゲームであることを考えると、この方がいいような気がする。それにユニットは24種類も揃っていて性格づけがきちんとなされているので、種類不足で不満になることはない。作戦を考える上では固有名は必要ないからだ。敵のユニットが隣にいなくても攻撃できる「間接攻撃」（「関節攻撃」ではない。念のため）もできるようになっている。

『ゲームボーイウォーズ』の『ファミコンウォーズ』との最大の違いは、「索敵」ルールが選択できるようになったことだ。この「索敵」ルールを採用すると、自分のユニットの周り一帯以外はマップが見えなくなるのだ。ゲーム開始直後のユニットが全然無いターンだと、首都以外はまったく何にも見えない。何も知らずにプレイするとなんとなく不安になる。当然マップだけではなく、その上にいる(かもしれない)敵ユニットも見えない。「索敵」ルールを採用してプレイしたときには、ありとあらゆる所に目を光らせていないと、いつのまにか敵ユニットが自分のユニットの後ろに回り込んでいたということも有り得るわけだ。「索敵」ルールを使った時には、広範囲を眺めることができる「レーダー輸送機」が役にたつことだろう。

ゲームボーイとシミュレーション

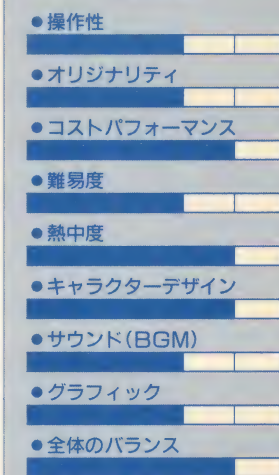
操作系に慣れるまで少々手間取った感があったが、プレイしていくうちにそれもあまり気にならなくなる。画面内のカーソルの移動が多少遅い感じだが、これはハード的には仕方無いところだろうし、マップ自身もそれほど大きいわけではないので許せる。

各ユニットの描き込みもなかなかのものだ。あの小さいゲームボーイの画面の中で多数のユニットが存在していても、どれがどんなタイプの兵器なのかが一目で分かる。「戦闘ヘリ」や「レーダー輸送機」のシルエットは感服ものだろう。

気になる敵、つまりコンピュータの頭の良さだが、強いとも弱いともいえない。そこそこというところだろう。強さについての選択もできるようだが、所詮機械は機械、なのだ。初心者向けのゲームとしてはちょうどいいくらいの強さである。マップが15枚もあることだし、定価分は十分楽しめるゲームだろう。ただ、一点だけ気になるところがある。それはゲームボーイでこのタイプのゲームがマッチするか、という点である。

コンピュータのターン中は、プレイヤーは何の操作もできない。当然ユニットの数が増えたりマップが大きくなると、プレイヤーの待ち時間も長くなる。アダプターでプレイするのならともかく、電池で遊ぶ時には電池切れが心配になる。それにゲームボーイそのものの特性にこの種のゲームがそぐわない気がするのは僕だけであろうか。

評価表



評価が少々辛い気もするが、妥協はしたくないということでこの点数に落ち着いた。筆者本人がシミュレーションゲーム大好き人間なので、こういうタイプが好きでない人ならもう少し評価は下がるかもしれない。

オリジナリティーは、ファミコンからの移植ということで2、「索敵」ルールで＋1して3となった。思考型タイプのゲームが好きなゲームボーイユーザーなら、買って損はない。アダプターがあるとなお良いだろう。

（投入時間／約10時間）



猪野清秀
1968年8月10日生まれ。ただ今22歳のバリバリのパソコンゲーム・フリーライター。本文にもあるが、得意のジャンルはシミュレーションゲーム。特に歴史ものについては徹底的に資料を探して調べることもたびたび。その一方でシューティングなどの反射神経を使うゲームはからきし駄目。自宅の二部屋のうち一部屋は参考文献で埋まっている。

聖剣伝説―ファイナルファンタジー外伝―

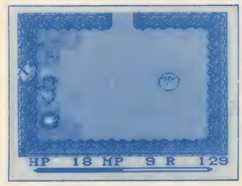
文・黒須一彦

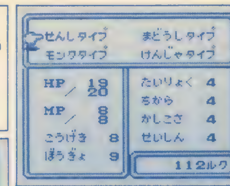


■スクウェア■6月28日発売
■¥4800(税込み)

ドラクエ・シリーズと肩を並べる人気の『ファイナルファンタジー・シリーズ』。そこから、GBハードへと枝分かれした作品がコイツである。バトル形態、画面構成に関しては、今は無き（?）ディスクシステムのヒット作『ゼルダの伝説』を思い出して頂ければわかるはず。イメージが浮かばない人、あなたは退場。要は、１画面づつフィールドがスクロールし、各面に蠢く敵を手持ちの武器で小突き倒しながらゲームを進める。壮大な物語と謎解きを楽しむＦＦの外伝である。

●容量：2M
●ジャンル：アクションRPG
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用





↑レベルアップごとに４種類のジョブタイプを選択可能。成長方法に幅があり、楽しみも多い。
←隠れ扉に始まって、物語の要所で謎解きがてんこ盛り。単調な展開はまったく感じられない。

おいおい、オモロイよコレ

ワシャ、はっきり言ってゲームが苦手だ。日本中でもっともゲームが下手なゲームライターであると自負できるほどであるブス一万尺っ♪

「えぇーっ！　そうなのぉ。そんな奴の言うことなんか読んでもしょーがねぇなっ！」と思った人。退場。

ゲームは下手でも批評をさせてもらえれば、日本一たいしたことはない。今、ガクッ！　ってこけた人。有効ポイント、２点。

ギャグ終わり。

要は、そないなワシでも、ズッポリはまって身動きできないほど楽しい作品であるということを、聖者のように後光が眩しい読者の皆さまへ伝えたいのである。

苦手なんだけどなぁRPG

ゲーマーを名乗る我が輩の得意分野は数多い。アクションですぐ敵にやられてしまうこと、パズルで悩みふけっている間にタイムオーバーになること。シューティングで敵の動きにまったくついていけないこと。とくにＲＰＧは、謎解きや物語のつじつまを合わせられないという特技を持っている。理由は、ＲＰＧのお決まりパターン。お約束事を理解していないからであろう。

しかし聖剣伝説に関しては、特技を活かすことができなかった。この発言は、けして物語と謎解きが簡単であると言うことではないっすよ。ゲームは下手でも、ライターの端くれ。小説を始め、いろいろな本を読んでいる。中途半端なストーリー展開では絶対に褒めることなどしない。スクウェアの人に嫌われても、いじけたりせず、すごく小声で『良くないんじゃないかなぁ と思うよ。内緒だよ！』と言い切って見せる自信に満ちあふれている。

つまり、聖剣伝説はＲＰＧのお約束事、専門的な操作方法が極力はぶかれていると言って良い。敵との戦いがアクション感覚であるということも手伝って、余分なことを考えず、気を使わず、物語に集中できるのである。まさに、新感覚の純粋ＲＰＧ。言い過ぎだよ！　と思った奴。退場。

謎解きの多い日でも安心！

珍しく、ほめちぎっている作品だども、やはり最初は他のＲＰＧ同様かなり戸惑ったつーのが本音。取説をまったく読まずに始めちまったもんで、武器の活用方法やアイテムの入手方法が理解できなかったのが原因でござんす。

コイツにはゲームを進めるためにめちゃんこ多い謎解きやトラップが用意されている。それには、武器、アイテムなどが密接に関連している場合が多いのだ。

しょっぱなから息詰まっちゃったなぁー。やめちゃおっかなぁー。と思ったとき、まったく違う形式の謎解きに一定の法則を見いだしたのだ。ここで解説するとプレイヤーの楽しみが減ってしまうので、発言しないけど、それさえ理解しちゃえばワクワクものでゲームが進められるってことっ！　ただ難しく、意地が悪い謎ではない。解き方をある程度わからせてくれているので、新たな謎が行く手を阻んでも、がせん解きたくなる感情にさせてくれる。良くできてるよなぁ。

アクションとRPGの調和

物語が優秀、謎解きが楽しい、だけがコイツの売りではない。なにより、物語、謎解きを引き立ててくれるシステムがスゴイのであるマーニのシャツは高くて買えないからイトーヨーカ堂がお気に入りなんだ。西友の無印良品もいいなって思ったんだけど、結構な値段なんだ…あっ、失礼。

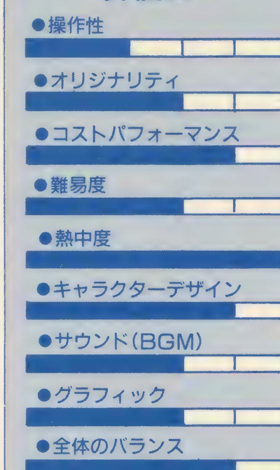
拙者が思うに、ゲームの基盤となる物語が、上級者向けの設定。つまり、ＦＦシリーズが得意とする内容の濃いものであるのに対し、面倒な敵とのバトルはアクションの初歩、直接小突く戦い方。この調和、美しいハーモニーが良い結果を生み出しているのだ。と、言い切っちゃおう。

初心者は、わかりやすくて深みのあるゲーム。上級者は、今までの作品とはちょっと違う感覚で楽しめるのではなかろうかは走らず、右側通行、窓からよその組を覗かないっ！失礼。

敵が見えるということは、自分のリズムで戦うことができ、スムーズなゲーム展開を作り出せる。数多いＲＰＧの中で、すごく画期的な作品だと思わんか？

その上、ノンプレイヤーキャラの採用で、主人公ひとりの操作に集中できる。感情移入もかなりしやすい。単純なオイラが、のめり込んだわけだよ。もち、単純じゃない読者の皆さんも、絶対楽しめること宣言する！

評価表



全体のバランス、レベルから考えて4800円はけして高くないっす。

操作性で点が低いのは２つ好ましくない部分があるから。まず、他のキャラクターにぶつかるだけでメッセージが出てしまう。いいことじゃんと思いきや、町の中で狭い道を阻まれたとき、なかなか脱出できないのだ。ふたつめ、アイテム、魔法関係の選択がスムーズではなく手間がかかる。

しかし、他の項目はすべて適度。もしくはそれ以上ってのが偉い。

（投入時間／３時間）



黒須一彦

24歳、男である。別名『プッツン黒須』。ナス頭だが、植物ではない。ましてや、下等動物でもない。必本には、創刊当時からお世話になっている。最近、会社でＰＣ98ＤＳを購入してもらい、パソコンゲームにいそしみ始めた。しかし、もっぱらの趣味はモータースポーツ。現在180日の免停を受けているが、レーシングカートに熱を入れる日々である。



★通話料金も含んだ料金計算★		昼　間	夜　間
03地区	東京	18秒 10円	——
40～60km	横浜・千葉・川越・大宮・土浦・八王子 等	10.5秒	——
100～160km	静岡等	7　秒	10秒
160km以上	名古屋・山形・仙台・金沢 大阪・九州・北海道	5.5秒	8 秒

風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII　第31回

作／ベニー松山　イラスト／高橋政輝



主な登場人物

- ●ジヴラシア……主人公。L13の忍者。悪・人間族。この物語の“俺”
- ●ガッシュ………L15の戦士。中立・人間族
- ●ザザ……………L13の僧侶。悪・人間族
- ●ディー…………L13の女魔術師。悪・エルフ
- ●マイノス………L12のロード。善・人間族
- ●フレイ…………L13の盗賊。中立・ホビット
- ●ボルフォフ……L13の戦士。中立・ドワーフ
- ●ハイランス……L13の侍。中立・エルフ。他のパーティを率いる。
- ●ベイキ女王……リルガミン王国の若き女王
- ●アドリアン……“森の彼方の国”ファールヴァルトの術者
- ●ルケブレス……迷宮を支配する龍。“平衡の守護者”

前号までのあらすじ

突如として始まった謎の天変地異により、滅亡の一途を辿るリルガミン王国。その原因を究明するべく、王国は多数の冒険者を募り、王都リルガミンの北に聳える禁断の山、龍神ル'ケブレスの住まう"スケイル"に隠された神秘の宝珠の探索に望みを託した。

主人公ジヴラシアを始め、心身を超人的に鍛え上げた冒険者の活躍により、六層から成る山中の迷宮はその五層目までが完全に踏破され、残るはル'ケブレスが宝珠を護っているとされる最上層を残すのみとなる。だが、使命の達成を目前に、ジヴラシアがチームを組むガッシュのパーティが迷宮内で消息を絶つ。

そして新たな脅威がリルガミンを襲う。あらゆる生物に同化し、その記憶までも奪う謎の生命体・ゼノ。迷宮から帰還した二名の冒険者はこの妖獣に取り憑かれ、化物に変貌して若き女王ベイキを襲撃する。辛くもこれを撃退するジヴラシアだったが、その間に待機中の冒険者は奇襲によって全滅させられていた。

落盤により塞がれた迷宮から唯一生還したマイノスの手で、あらゆる謎の答を映し出す宝珠はもたらされる。だが、それを用いても異変を止める手段は見つからず、また大破壊の時が間近に迫りつつあると判明した。

避けられぬ滅亡を前に、迷宮内に取り残された仲間を救うべくスケイル入りを決意するジヴラシア。ゼノへの復讐に燃えるマイノスとガッシュを想うベイキ、謎の魔術師アドリアンにザザとディーが加わり、不可能と言われるスケイルの外壁登攀が始まる。そして遂に、彼らは迷宮の侵入口に到達した――。

[第三十六章] 断腸

ロープの先の重さが消失した瞬間、マイノスの全身から血の気が引いた。

余勢で仰向けに倒れそうになったが、何とか持ちこたえる。しかしその不安定な姿勢が、ふっと暗くなった視界と相まって一瞬に夢を見ているような――現実を拒否したくなるような感覚を生じさせた。

ザザが何か叫んでいるのが見える。それなのにその声が聞こえてこない。まるで聴覚を失ってしまったかのようだった。

だが、ジヴラシアの言葉ははっきりと耳に届いた。

「あばよ」

この呟きを残して、その姿がハングの縁を越える。

足の先が最後に縁の向こうに消えるまで、その光景は奇妙に緩慢に流れた。すぐに駆け寄れば手が届くと思えるほどに。が、マイノスの躰もまた、己のものではないかのように反応が鈍い。意識だけが空回りしていた。

ジヴラシアが視界から完全に消えると同時に、時の流れが本来の速さを取り戻した。雷光の軌跡が脳を灼き、悪夢の中にいるように痺れた五感を現実に引き戻す。

縁に走り出そうとして、マイノスは腰を引かれて倒れた。岩壁に固定した命綱に繋がれていたことを忘れていたのだ。

ロープを外すのももどかしく、ベルトに手挟んだナイフで擦るように切断する。刃すら容易には受けつけない強靭な特殊繊維が今ばかりは苛立たしかった。ならば何故落石程度で切れるのだ、とも思った。

その間に、マイノスの視界の隅をベイキが走り抜けた。ザザはすでに縁に達し、落ちそうな勢いのベイキを押し留めている。

マイノスが縁に辿り着いた時、優にベイキから数秒は遅れていた。もはや落下するジヴラシアとディーの姿は視認できない筈であったが、それでも覗き込まずにはいられなかった。

眼下には強風に吹き流されて渦を巻く低層雲と、闇の中で時折稲妻に照らされる暗い垂壁が見える。

視界はほんの百メートルほどしか効かず、そこにもしやと期待したふたりの姿はなかった。

「ジヴ！　ディー！」

マイノスは喉も嗄れよと、あらん限りの声で叫んだ。が、再び強まった烈風がその呼び掛けを無情にも掻き消してしまう。

それでも、マイノスは繰り返し叫び続けた。

絶叫だった。自らの声帯を痛めつけようとするような、そんな叫びだ。

それはもはや、ジヴラシアたちへの呼び掛けではなかった。ここから落ちて生きている訳がないのだ。

それは鎮魂と、己の中から迸る激情を和らげるための咆哮であった。もし叫ばなければ、行き場を失った感情が肉体を内側から破壊してしまいそうに彼には思えた。

無意識に涙が零れていた。それを拭いもせずにマイノスは吼え続ける。

喉が傷つくより先に、ザザがマイノスを止めた。

「探魂(カンディ)を使いました。ふたりとも下まで落ちてはいません」

「本当か！」

マイノスの顔にすぐさま喜色が浮かんだ。嗚咽を抑えていたベイキも弾かれたようにザザを見る。

しかしザザの表情は暗かった。

「ここから二百メートルほど下です。どうやったのかは知りませんが生きています」

「すぐに助け……」

言いかけたマイノスの表情が凍りついた。

「そうです」

ザザが冷静な声で続ける。「我々には助ける術がないのです。ふたりが生きていると判っていながらね」

「そんな……」

ベイキは言葉を失った。それでも、ザザが何を言っているのかははっきりと判る。

それは余りにも残酷な、そして動かしようのない事実だった。

この強風下に、暗闇に包まれた垂壁を二百メートルも下ることなどできはしない。また、仮にそこまで降りられたにせよ、アドリアンの浮遊(リトフェイト)が尽きた今、再びこの地点に戻るのは不可能なのだ。それではふたりの道連れにはなれても助けることにはならない。

「何か……何か方法がある筈だ」

力なく呟くマイノスに、視線を下方に向けたままザザは首を横に振った。

「無理です。ここにいては我々も危ない。迷宮に入りましょう」

「……見捨てると言うのか……仲間を？」

空ろな目で、マイノスはザザを見た。掠れてしまった声に抑揚がなくなっている。

「放っておけばふたりは確実に死ぬんだぞ。それを――」

「仕方ないでしょう。方法がないんですから」

常と変わらぬ口調でザザが応える。

その瞬間、マイノスの腕がザザの胸元を掴んだ。張り詰めた緊張にベイキが

息を呑む。

「ザザ！　貴様は――」

罵声を浴びせようとして、マイノスは口を噤んだ。

引き寄せられるまま抵抗しないザザの唇の端から、一筋の血がつうっと伝い落ちていた。

顔を伏せたザザの躰が小刻みに震えているのが、摑みかかった拳から伝わってくる。溢れた血は、食い縛った歯が唇を噛み破ったものだった。

マイノスはザザが自分よりもずっと長く、ジヴラシアとディーの仲間として悪のパーティを組んでいたことを思い出していた。そして、この一見冷徹な男がどれだけの激情を抑え込んでいたのかを悟った。

「……すまん」

手を放し、マイノスは詫びた。「ジヴとディーを失った痛手は、むしろあなたに大きいというのに……」

「失ってなどいませんよ」

血の滴る口元に凄艶な笑みを作って、ザザはきっぱりと言った。

「生きている限り、必ずジヴは迷宮に潜り込みます。私が最も信頼する仲間がこの程度のことで死ぬ筈がない――そう、必ず」

祈るように目を閉じ、開いた時にはもういつものザザに戻っていた。

「行きましょう。ふたりとの再開は迷宮の中で」

言って、牙の寺院の廃棄口へと歩き始めた。

ベイキは涙を拭い、今一度足下に広がる虚空に目をやった。

――私はどうあろうとガッシュに会う。この世界に未来がなくても……だからこそ大破壊の時まで悔いなく生きたいから。拒まれても構わない。今の私は生まれて初めて目的を持ち、生きている実感を得たのだから。

「だから私も――」

知らず、言葉になっていた。「私も行きます、ジヴラシア……そして信じます。あなたたちと再び出会えることを。どうか、御無事で――」

祈り、そして背に負った聖剣の柄にそっと触れる。

その時ベイキの眼前に、ある光景が鮮明に蘇った。

それは夢の中の記憶だった。二日前、ガッシュたちが迷宮の最上層に向かった晩に見た恐ろしい悪夢――。

どことも知れぬ闇の中、逞しい戦士が立っている。

巨体をまんべんなく包むぶ厚い筋肉の束。がっしりとした彫りの深い貌の中で、優しい光を湛えたグレーの瞳が否応なく目を惹きつける。

ガッシュだった。微笑みながら、少しずつこちらに歩いてくる。

と、その歩みが止まる。笑みが消え、全身の筋肉に緊張が疾る。

周囲の漆黒から、凄まじいまでの殺気が発散されていた。叩きつけるような圧力が、夢を見ているに過ぎないベイキにもはっきりと感じ取れる。

それが一瞬に消失した。が、殺気を発していたものが消えたのではない。

殺気があったほうが遥かにましだった。気配を断たれた途端に、それまでとは比べものにならぬ恐怖が沸き起こってくる。

ガッシュが腰に下げた段平を目にも止まらぬ迅さで抜き放つ。斜めに構えられた大剣には、あらゆるものを打ち砕きそうな頼もしさがあった。

しかし次の瞬間、ガッシュの頬に赤い線が浮かんだ。そこから鮮血が溢れると見えた刹那、二の腕に新たな傷が刻まれる。

ガッシュは身動きひとつしない。いや、できない。

暗闇から暗闇に、疾風の迅さで影が飛び交う。その度にガッシュの皮膚が切り裂かれていく。

額、腹、頬、腿、腹、胸、肩、顎、脛、腕……次々と傷が生じ、そして新しいものほど大きく深くなっていく。無数の傷口から噴き出した血液が、ガッシュの全身を赤く染め上げる。

唐突にガッシュが動いた。

視覚に捉えられぬ敵に向けて、致命の破壊力を秘めた剣が稲妻の速さで振り抜かれる。

その一瞬――。

ガードの開いた首筋が、冗談のように大きく裂けた。

そこから血が噴き上がると同時に、周囲の漆黒の闇もまた血の色に変わる。

真っ赤に染まった闇の中で、光を失った目を見開いたまま、ガッシュの巨軀がゆっくりと倒れていった――。

「ああ……」

思わず漏らした声で、愛する者が惨殺される忌まわしい夢の記憶からようやくベイキは開放された。知らぬ間に、両掌で顔を覆っていたことに気づく。

あの夜、この夢から目覚めた瞬間にベイキはガッシュへの想いの深さを自覚したのだった。

だが何故、今この時に生々しく脳裏に浮かび上がったのか。単に思い出したのではなく、寸分違わぬ夢をもう一度見た感覚であった。

――これは、正夢なのだろうか。ガッシュに何か、恐ろしい敵が迫っている……それとももう、今の光景は現実になってしまったのだろうか。

自ら抱いた肩が、両手の下で細かく震えていた。細腕に力を篭め、ベイキは次々と浮かんでくるおぞましい想像に必死に耐えた。

――私にできるのは騎士の英霊たちの言葉通り、この聖剣をガッシュに届けることだけだ。ダイヤモンドの騎士の末裔たる、あの人に……。

不安定なハング上の斜面に立っているのが危険なほどに、風は前にも増して荒れ狂い始めていた。

「参りましょう」

見守るマイノスが声をかけた。「今はジヴの分まであなたをお守りするのが私の務めです」

断腸の思いが篭められた言葉だった。ベイキは黙って頷き、マイノスとともに斜面を登り始めた。

廃棄口の開口部で、当惑した面持ちのザザが待っていた。その時ふたりは初めて、この場にいるべきもうひとりの仲間のことを思い出した。

「アドリアンは？　中か？」

「恐らくは。でも……」

ザザは小さく首を振った。「いないんですよ」

「いない？」

マイノスは眉根を寄せた。

「何度も呼んだんですが、返事もありません。どうやら我々を置いて、たったひとりで先に行ってしまったようです」

「馬鹿な」

三人は洞内に足を踏み入れると、アドリアンの名を口々に呼ばわった。しか



し牙の寺院の一部である通路は静まり返ったまま、懸念した襲撃者――牙の僧侶たちの気配すら感じられない。

ただ吹き込んでくる風だけが、狭い洞内に反響する彼らの声を奇怪に歪めていた。

闇の中、低い呻きが響いた。

限界まで止めていた息を吐き出したかのように荒い呼吸が後に続く。

奥歯を軋らせる微かな音が、激しい苦痛に耐えていることを示していた。

と、暗闇に赤い光点が灯った。それがすっと移動し、数瞬後ランプの芯に燃え移る。

弱い光の輪が広がり、周囲をぼんやりと浮かび上がらせる。

四方をぬめりのある湿った石壁に囲まれた、小さな玄室であった。壁の一面に苔むした扉が嵌め込まれているが、よほど注意して見なければそれとは判らない。

出入り口となるのは、どうやらその扉だけのようだった。一種の袋小路となった玄室である。

ランプが置かれているのは玄室のほぼ中央だった。

そのすぐ傍らに、三つ編みにした長い髭を左右に垂らして仰向けに横たわるドワーフの姿があった。苦しげに目を閉じた顔に大量の脂汗が浮き、携帯ランプの淡い光を反射している。

苦悶の声を漏らしたのはこのドワーフだった。

「痛むか」

もうひとりの男が、火口箱を腰につけた袋にしまいながら訊ねる。

玄室の中にいるのは、そのふたりだけだった。

「……む、すまん……起こしてしまったか」

ドワーフは焦点の定まらぬ目で眩しそうにランプを見た。無理に半身を起こそうとして、込み上げてくる痛みに奥歯を食い縛って耐える。

衣服を切り裂いて剥き出しにされた右の脛に、応急処置として布切れが巻きつけてあった。その下の傷口から、どす黒く固まりかけた血が染み透っているのが見える。

「ボルフォフ、無理はするな」

巨体に似合わぬしなやかさで近づき、男は素早く手を貸した。「まだ血が止まっていないようだな。そろそろ包帯を替えたほうが良さそうだ」

ドワーフ――ボルフォフは短いが太い腕で額の脂汗を拭い、忌々しげに己の頬を張った。

「……まったく、情けない。こんな傷で音をあげ、あまつさえろくに身動きもできんとは……」

「治療呪文がなけりゃ、誰だってそうさ」

人間族の巨漢は血の染みた布を解きながら言った。固まった血で張りついた布が傷口から引き剥がされ、ボルフォフは堪らずに呻いた。

露になった傷口は、奇妙な形状をしていた。

脹ら脛の比較的柔らかい部分が、直径五センチほどの円形にぽっかりと抉れている。円周の肉がわずかに盛り上がり、その中に半ば固まりかけた血液がどろりと溜まっていた。しかし中央は鮮やかな血の色を保っており、そこからじわじわと新しい血が染み出してくる。

巨漢の戦士――ガッシュは化膿している様子がないのにほっとしながらも、その無気味な傷口に顔を顰めた。

それは妖獣との闘いで受けた傷だった。

神秘の宝珠を手に入れ、意気揚々と帰途についたパーティを突如として襲撃した正体不明の怪物。肉腫のようなその生物は狡猾に後方から忍び寄り、ガッシュが気づいた時にはすでにエレイン、アルタリウスの肉体を乗っ取っていた。

そのおぞましい光景は、歴戦の戦士であるガッシュとボルフォフすら恐慌をきたしかけたほどだった。

初めに犠牲者となったエレインがあの魔性の目で微笑みながらマイノスの名を呼ぶすぐ横で、口から肉腫に侵入されたアルタリウスが狂ったようにのたうっている。そしてその背後に、本体らしい数体の妖獣が緑色の触手をくねらせて蹲っていたのだ。

込み上げる嫌悪と恐怖を何とか抑制した時には、エレインを同化されて冷静な判断力を失ったマイノスがすでに単独で妖獣に飛びかかっていた。怒号と混乱の中、マイノスの援護に回ったボルフォフは矢のように伸びる妖獣の口管で負傷し、フレイの手引きで辛うじて撤退したものの、そこにマイノスの姿はなかった。

ボルフォフの傷は大したものとは見えなかったが、初めて足を踏み入れた迷宮最上層を闇雲に迷走するうち、原因不明の激痛が襲い始めた。治療呪文の要である僧侶アルタリウスが斃れ、そしてロードのマイノスともはぐれた三人にはもはや傷を癒す術はなく、それ以上の移動は無理だと判断した一行は折り良く発見したこの玄室に身を潜めたのだった。

「……あれから、どれぐらい経ったものかな」

傷の痛みに苛まれながら半睡状態を繰り返していたボルフォフは、とうに時間の経過が判らなくなっていた。

「俺たちが迷宮に入って丸二日ってところだろう。外はちょうど陽が落ちた頃じゃないかな」

新たに衣服を裂いて作った包帯を巻きながらガッシュが応える。この巨漢の戦士は生来、睡眠を挟んでも正確に時の経過を把握できた。

「フレイはまだ戻らないのか」

「ああ。なに、あいつなら大丈夫さ」

言いながら、かれこれ丸一日は戻らないホビットの盗賊を思い、ガッシュの表情は曇った。

ボルフォフの負傷に加え、呪文を使える者がいなくなった現状では、三人が揃って迷宮を脱出するのは困難だった。彼らの卓抜した戦闘力をもってしても、数に任せて襲いかかってくる怪物の群れと乱戦になれば、多数の敵を一時に殺戮できる攻撃呪文なしでは次第に押し包まれてなぶり殺されるのは目に見えているからだ。さらに、魔物の爪牙から残留性の毒や麻痺毒に冒されでもすれば、治療の方法を持たぬ三人は確実に息絶えることになる。

そこで、フレイは少しでも可能性の高い手段を選んだ。

彼だけが単独で脱出し、リルガミン市に残る冒険者の救援を頼むのである。怪我人を含めた三人連れでは徘徊する魔物に気取られぬ隠密行動は難しいが、すばしっこさが身上であるホビットの盗賊なら敵の接近を逸早く察知し、戦闘を回避しながら出口を目指すこともできる。

しかしながら、この手段も成算は窮めて低かった。マスターレベルに達して

いるとはいえ、盗賊のフレイの戦闘力はガッシュのそれとは所詮比べものにならない。途中遭遇するであろう数多の敵集団にもし一度でも所在を気づかれたなら、それは即ち死を意味するのである。危険な賭けと言えた。

だが、フレイは自ら言い出したこの計画をこともなげに実行に移している。人間（ヒューマン）族なら子供にしか見えぬこの矮軀のホビットは、その外見に似合わぬ胆力と負けん気を有していた。

そしてそのフレイが上首尾に迷宮を突破できたのなら、そろそろ救助隊を引き連れて戻ってきてもいい頃合だった。

無論初めて侵入したこの第六層から降りるだけでも時間を要したであろうし、敵をやり過ごす際にはしばらくの間身動きが取れなくなる。六人パーティの行動時より歩みが遅くなるのは当然だった。が、それを考慮に入れても少々ふたりの予想より遅れ過ぎている。

ガッシュとボルフォフは、ハイランス率いる三隊の捜索パーティがすでに迷宮に入り、妖獣（ゼノ）の襲撃によってほぼ壊滅させられていたことなど知る由もなかった。そしてまた、第一層の入口が落盤で完全に封鎖されていることも。

「何しろフレイはあいつに仕込まれてたんだからな」

己の中に生じた不安を打ち消すようにガッシュが言った。その言葉にボルフォフの険しい表情がわずかに弛む。

「ジヴか……今さらながら、おかしな男よな」

戦闘機械とすら呼ばれる忍者の達者でありながら、不似合いに陽性の雰囲気を持った、気性にムラのある仲間のことを思い出してふたりはふっと安らいだ気分になった。

「あいつは来るかな」

救援として、という意味でボルフォフが言った。普通なら、悪の戒律の者はわざわざ遭難者を助けに来たりはしない。それを言外に含んでいる。

「賭けるかい？」

パーティの潰走以来久しぶりに、ガッシュが悪戯を企んだ子供のような笑みを浮かべた。「あんたは兜、俺は盾でどうだい」

近くの床にはふたりの装備が転がっていた。ボルフォフの兜はアーメットと呼ばれる鋼鉄製のフル・ヘルメット、ガッシュの盾は＋２クラスの防護力を有する強靱なものである。いずれも迷宮の探索で入手した古代の逸品だった。

「良かろう。俺は来るほうに賭ける」

にやり、とボルフォフも笑う。この時ばかりは傷の痛みも苦にならない。

「乗った。取り消しは効かないよ」

「ほう。意外だな」

ボルフォフはてっきりガッシュの意見も同様だと思っていた。虚を衝かれたところに次の言葉が続く。

「俺はザザとディーも来るほうに賭ける」

目を丸くし、次いでボルフォフは得心いった表情になった。

「なるほどな。ザザとディーか」

「賭けは成立だよ」

「分が悪いな。ザザはあれでジヴに惚れ込んでいるし、ディーはどう見ても気がある。判ってないのはジヴぐらいのもんだ」

難しい顔をして髭を引っ張る。が、突然破顔して続けた。「だが、あのふたりまで救援に来るところを見られるなら、賭けに負けても損はあるまい」

その時、ガッシュの笑顔が一瞬に引き締まった。口元に指を当て、武装を整えるよう身振りでボルフォフに示す。

ボルフォフもまた、即座にこれを理解した。

何者かがこの玄室に迫っている。それも明らかにフレイではない。

ボルフォフが寝ている間に、フレイとガッシュは玄室近くの洞内の要所要所に仕掛けを施していた。通路の床面すれすれに糸を張り、何者かが不用意に通過すれば微かに警報が鳴るようになっている。引っ掛かった当人が気づかぬ程度のものだが、あらかじめ気構えがあり、また研ぎ澄まされた聴力を持つガッシュなら寝ていても敵の接近を察知できる。

フレイなら避ける筈のその警報が、確かにガッシュの耳に届いた。

敵が近づいているとなると、この玄室に潜み続けるのは危険である。出入口がひとつしかない袋小路は隠れるには都合が良いが、発見された場合逃げ道が皆無となる。立て篭ることもできるが、多勢を相手にそうなってはもはや時間稼ぎにしかならない。戦闘を避けるなら一刻も早く移動しなければならなかった。

ガッシュの準備は迅速だった。異状を察して数秒のうちに必要な荷物をまとめ、簡略な面頬のついた自分の鉄兜を引き破り、ミスリル製の篭手を嵌めて盾を引っ掴む。その間にボルフォフにも手を貸し、なおかつ着込んだ鎧の板金がうるさくぶつかることがない。

ボルフォフもまた、さすがはマスターレベルの戦士だった。敵の接近を知った瞬間に傍らに置いてあった愛用の重戦斧を引き寄せて杖代わりに立ち上がっている。一度立ち上がってしまえば、傷の激痛はその凄まじいまでの精神力でしばらくは抑えることができる。まさしく一級の戦士の条件を備えた男であった。

ガッシュが音もなく扉についた時点で、最初の警報から十秒余りしか要していない。盾の陰には遮光板で覆ったランプをしっかり手にしている。

第二の警報が鳴った。その何者かはそれほど急いだ様子もなく、しかし着実に玄室に近づきつつあった。

逃げ出すなら早いほうが良かった。相手がこちらの存在を察知できる距離に入る前に、素早く通路を逆方向に離れなければならない。

ふたりは頷き、静かに扉を引き開けた。暗闇に包まれた通路にそろりと足を踏み出す。

ガッシュとボルフォフは、同時にその気配に気づいた。

驚くほど近くの闇の中に、何かが佇んでいた。

それは断じて、警報にかかりながら迫っていたものと同じではあり得ない。現に今も、ガッシュは継続して接近する存在が第三の警報にかかった音を耳にしている。

つまりそこにいる者は、巧妙に張り巡らせておいた警報をことごとく看破し、引っ掛かることなく玄室まで辿り着いたということになる。

――フレイか？

そう呼びかけようとして、ガッシュは危うく思いとどまった。

直感である。それ以外に、判断の要素となるものはなかった。

そしてその直感こそが、これまでに何度もガッシュを助けてきたのだ。

躊躇するな。正体を確かめる暇はない。一撃に斃せと、戦士の本能が告げていた。また、この勘働きが閃く時は例外なく生死の境にあることをガッシュは

存分に知っている。

わずかな逡巡が死を呼ぶ。今がその時だった。

気配を察知した一瞬に、ガッシュの判断は下されていた。

鞘を鳴らしながら、腰につけた段平(ブロードソード)が斜め上に一息に引き抜かれる。

頭上で翻ったと見えた時には、大剣はすでに落雷の如くに打ち下ろされていた。動作に一点の遅滞もない、まるで鞘の中から疾風が吹き出したような抜き打ちだった。それを長く重い段平でやってのけるところが、ガッシュの剣技の恐ろしさである。

手応えは充分だった。呪文で刃を強化された古代の魔法剣は、凄まじい迅さの斬撃に呼応して切れ味を増し、鋼すら断つ威力を生み出していた。

悲鳴をあげる暇もなく、それは真っ二つに切り裂かれていた。

ガッシュは素早くランプの遮光板を開き、たった今斬ったものが何であったのかを確認した。急がなければ接近中の敵に気取られることになる。

小さな隙間から漏れた細い光が、湿った音を立てて頽(くずお)れたそれを黄色く照らす。

見つめるふたりの戦士は、そこに浮かび上がった屍に愕然とした。

見知ったホビットの姿がそこにあった。頭から唐竹割りに両断され、臍の辺りまでが見事に裂けている。

フレイではない。

その冒険者の名はポーリンと言った。ホビットには珍しいビショップで、エルフの僧侶サーベイに指揮されるパーティの一員である。

しかし——。

ガッシュの直感が外れ、誤って救援者を殺してしまった——という訳ではなかった。

綺麗に断ち割られたポーリンの皮の内側で、あの妖獣(セノ)もまた真っ二つに斬られ、絶命していた。それはもうすでにポーリンではなかったのだ。

そればかりではない。その口からは次の瞬間にも飛び出していたであろう、これも一刀両断された分裂済みの幼生が覗いていた。

ガッシュの獣じみた勘はあくまで正しかった。もしあそこで呼びかけていたなら——そして斬撃を躊躇したなら、ガッシュは確実に妖獣に取り憑かれていただろう。今回もまた、その直感は彼を救ったのだ。

だが、ガッシュとボルフォフが愕然としたのは、死の顎が寸前まで迫っていたからではない。

ポーリンが迷宮にいて、しかも妖獣の餌食となっていた事実が彼らに衝撃を与えていた。

ふたりは悟った。

消息を絶った自分たちを救うため、すでに多くの冒険者が梯子山(スケイル)に入っていることを。そして彼らは自分たちと同じ轍(てつ)を踏み、次々と妖獣の奇襲に斃れているのだ。

それはまた、フレイの伝令の失敗をも意味していた。情報がもたらされていれば当然の、妖獣に対する備えがなかったことからそれと知れる。

もはや救援は望めぬことを、ふたりはここではっきりと知ったのだった。

ガッシュはランプの光を遮った。危機はまだ去っていないのだ。

近ずきつつある何かは、もうその移動音が直に聴き取れる距離にまで迫っていた。ずるずると湿った肉を引きずるような音。味方である筈がなかった。

「行こう」

ボルフォフに囁き、迫る物音とは反対の方向にそろりと歩きだす。

押し殺したふたりの気配は、鐘乳洞の迷宮の暗闇に溶け込み、やがて消えていった。

つづく

あとがき

あとがきも随分久しぶりになる。

書きたいことだらけだけど、まずはお礼とお詫びから。

バレンタインデーにチョコレートその他を贈ってくれた方々、どうもありがとう。これを書くのがすっかり遅くなってしまって申し訳ないと思っている次第です。時計やウイスキーのプレゼントまであったりして、それはもう感激しております。それから、年賀状もありがとう。返信できなくてごめんなさい。

暑中見舞も近い季節になってしまって、これらの件を思う度に時の流れの早さを実感します。少年老い易く学成り難しとは良く言ったもので、でもこれを納得する頃にはもう少年じゃないんだなあ。

それを実感したから、という訳ではないけれど、今年はちょっとだけ熱心に大学に通っている。東京都内最後の路面電車で大学まで13分の距離に引っ越した以上、多少は真面目に行かないとバチが当たるでしょう。

で、数年ぶりに通い始めた早稲田大学のキャンバスを新鮮な気分でうろついていたある日のこと。何と「新入生ですか？」とサークル勧誘を受けてしまった。

そうか。羊年生まれの僕もまだまだ新入生に見えるのか。

何となく嬉しくなってから、はたと気づいた。

そう言われて本気で喜ぶのは歳をとった証拠じゃないか。

少年老い易く——か。やっぱり気にしてる（笑）。

さて、話は変わる。

先日、高円寺に芝居を観に行った桟敷席だけの小劇場である。

『トム・ボーイ』という、日本に女子プロフットボールが存在するお話で、出演者は女性三人だけ。実は、そのひとりが正月の『ＷＩＺ91』で女忍者ライヒを演じていた西牟田恵だったから行ったのだが、これが面白かった。

是非観に行ってほしい……と言いたいところだけど、これが載る頃にはとっくに公演は終わっている。代わりに、と言っては何だけど、７月に僕のホームタウン大塚で別の芝居がある。

こちらは脚本・演出が『WIZ91』の演出古川日出男。出演者に演出本人を始め、「必殺！ おじいちゃんの剣」の名台詞で人気を博したロードのユーティ役の上田祐司や侍ミツルギの武藤育之、でっかいホビットことポーリン長内毅志も出る。

劇団名はソニック・ストア。タイトルは『モノクロームス』。

ＪＲ大塚駅北口のジェルスホールにて、７月５・６・７日の七夕公演。チケットぴあでも前売りが買えるとのこと。

「ウィズの劇ではないけど、ウィズフリークも楽しめる」と古川氏は語っている。昔ＮＨＫの『ＹＯＵ』にまで出たことのある男だから、嘘は言うまい。

僕は三日間とも観にいくつもり。

興味があれば、迷宮のように地下に潜るジェルスホールで会おう。

それでは。

そう言えば、今号ではジヴラシアが出なかったなあ。

READER'S FREE TALK

リーダーズ フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

つっ、ついに／ナムコ様がＳＦＣに参入して下さったっ／おお神よ、感謝しますっ／思えば長い道のりだったことでしょうね。契約のこととか、ソフトの本数のこととか…。

ナムコさんがＳＦＣに参入したってことは、当然他のメーカーさんたちも次々と新作をつくりまくるはず。でも「ヘタな（失礼）テッポウ数撃ちゃ当たる／」的な考えでつまんないソフトや楽しくないソフトはつくらないでほしいですよね。ライバル意識を良いソフトへの原動力に変えてガンバって下さい／

（愛媛県・ＣＡＲII・17才）

▶さて、ナムコが何やってくれるか、とても楽しみな今日このごろ。ＳＦＣのオリジナルも一発ほしいぞ。

（ハルク）

誕生日だし、市長になりたかったのでスーファミを買いました（１割引だったもんね）さっそくシム・シティをはじめましたが、1997年７月になると何かおこるんじゃないかってドキドキしちゃうのは私だけでしょうか？（今のところ何回やっても何もないけど）

（福島県・にしむくろーど）

▶実は原発を10以上建てると……というのはウソだっち。

（作山）

今、一番燃えてるのはゲーセンのストリートファイターIIだ。人気も超高いし、もうＳＦＣに移植するしかないよな、たのんまっせ、カプコン／

（大阪府・田中孝吉・19歳）

ストリートファイターIIは春麗とブランカで１コインクリアーしたので今はダルシムでやっている。ダルシムは激しい動きを必要としないから楽でいいやね。それと最近こりだしたのはセガの「コットン」。シューティングにしては地味だが、このゲームの最大の魅力はデモにある。ＢＧＭもいいし、メガドライブで出ないかな。

（神戸市・増田健一・19歳）

▶ストリートファイターII、なかなか盛りあがっているようです。春麗ちゃんの人気も高いようで、手塚一郎先生もご熱心だそーです。

（ハルク）

最近のＭＤのソフトの質の高さはひと昔前のＰＣエンジンをほうふつとさせる。一部のメーカーだけが突出してあとはカスみたいな、そんな風にならぬよう成沢さんに期待する。以上。

（名古屋市・藤田宏明・18歳）

▶成沢さーん／期待されてますよー／あれ?いないわ。エイのエサでも買いにいったんでしょう。

（作山）

「ココロン」買いました。おもしろいっすね。ちなみにお気に入りはロボットの頭とバギーとフラワーですね。なかなかファンキーで味があります。一度おためしください。

（愛知県・蟹江栄作・16歳）

▶楽しんでいただけてわしもうれしいっすよ。

（根本）

メーカーの人に言いたい。アクションやシューティングで全面クリアするとエンディングがあってそれで終わりというのはやめてほしい。２周目がしたいぞ。最近のゲームはストーリーがついているので、ループするのはおかしいとでもいうのだろうか。でもそんなことで文句いうやつはいないよ。東亜プランを見習いなさい／

（神奈川県・N-ARMS・14歳）

▶確かにソンしたよーな気もするでござるな。貧乏だととくに。

（根本）

モニター上の冒険⑥で刺客の銃撃はヒトラーの身体を素通りしたと書いてありましたが本当ですか？もし本当ならプルリッヒは立体映像技術を開発したということになりますが、すごいですね。

（神戸市・松下浩司・14歳）

▶最近α（アルファ）波出まくりの渡辺さんによるとすべては真実だそーです。ホンマかいな？

（ハルク）

幕張にいったぞ。ガキばっかりでまいった。25の女がスタンプラリーやるのもハズいのでながめるだけでした。実際ゲームを見てみるとやっぱりスーパーファミコンのものはすごいですね。ジェリーボーイはちょっと自分の想像していたのとはちがう様な動き方だった。

（新潟県・後藤桃代・25歳）

▶ジェリーボーイですが、下から上にぐにょーんと伸びてツンツンとつつくところが、人によってはとっても感じるらしいって田尻さんも言ってました。あー、たまりませんわ。

（作山）

ファイナルファンタジーIVと超魔界村の予想以上の出来におどろいた。エニックスもこれを見習ってドラクエVの開発を頑張ってほしい。

（京都府・田中嗣政・16歳）

▶やや強引な意見ではあるが、気持ちはよく分かった。

（ハルク）

初心会は５月１日に行った。メタルスレイダーグローリーを夢中になってやった。考えてみたらすすめても、意味がないことに気付いてむなしかった。

（東京都・坂本憲・17歳）

▶メタルスレイダーは編集部でもけっこう盛りあがりましたね。ねえちゃんはみんなキレイだし、エンディングの前の宇宙戦もコーフンものです。注目しときましょー。

（作山）



（茨城県・岩本裕志）

「弦奏王」は良かった。表紙もいいし内容もいい。感動しましたよっ。フェイクとドリームの話が好き。それから健部さんの神話の本も欲しいけど友人に2000円のカリつくってるんで…。発売延期を待つしかねェ…。

（青森県・中畑優子・13歳）

▶手塚一郎先生はもらったファンレターには全部返事を書いているそーです。エラいなあー。

（根本）

ふと思った。ドラクエVが今話題になっているけど、ファミコンのジャストブリードの方はどうなっているのだろうか。ま、いいか。弟切草も面白そうだ。それから、スーファミで野球ゲームがいくつか出るが、進歩してない。ただ画面がキレイになっただけなのか。まったく進歩がない。

（東京都・内藤周一・17歳）

▶ふと、いろんなこと思う人ですが、この人はするどい。もっと色んなことふと思ってください。期待してます。

（ハルク）

男が欲しいっっというわけで、高校１年生の私を誰かもらってくれませんか？できればゲームがうまくて20歳以上の人が良いです。

（宮崎県・静御前・15歳）

▶さくやまと根本ととみさわ氏がオレオレと騒いでます。大人をからかうのもいいかげんにしなさいよー。

（ハルク）

▶さて、そろそろ暑くなってきた。次号は7月4日(木)発売／よろしく。

（編集部）

スタッフ募集のお知らせ

HIPPON SUPER／編集部ではスタッフを募集しています。

ゲームはもちろん、ファンタジーやコミックに興味のある方、大歓迎です。

編集、ライターの経験のある方優遇します。未経験者でももちろん可。勤務時間は応相談。勤務時間にあわせて当社規定の金額をお支払いします。

履歴書に写真添付の上、編集部「スタッフ募集」係まで。東京在住、18才以上の方に限ります。

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER／フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

MAKER'S SCRAMBLE

メーカーズ スクランブル

言われてばっかりは気に入らない。メーカーの反逆、言いたい放題、はいどーぞ。

♥読者のみなさん毎度！いや ～ もお～メチャメチャ暑いなあ ～ ！たまらんでエ！初心会も無事終わりアイレムブースもにぎやかでした！高津は、ヤンチャ丸のコスプレしていたんやで。知ってるか？もうすぐスーパーR－TYPEが出るけど、みんな買ったってや～！たのんまっせエ ～ ！

（アイレム・高津）

▶いやーあれはすごかった。やんちゃ丸だと識別するのに約20秒はかかりましたぜ。声かけるのに勇気がいりました。ほんまに。またやってね。

♥はじめまして読者のみなさん。私はピッカピカの新人です。どーぞよろしく。ところで5月6日、代々木国立競技場のスポーツフェア会場で俺の黒のリュック置き引きした奴、返してくれよー。あの中には金で買えないモノが入ってたんだぞ～。あっ、でもHIPPON SUPER！の読者の皆さんにそんな悪いことする人いるわけないか、でもまあ心当たりがあれば御一報を。トホホ。

さて本題に入ります。6月21日当社発売のゲームボーイソフト「ジャングルウォーズ」。はっきりいってオモシロイ！うちのイチオシです。なにせ幕張メッセのイベントでコンパニオンのお姉さんが昼飯食べるのも忘れてやりまくってたっていうシロモノだ！これは期待できるぜ！

（ポニーキャニオン・鈴木）

▶さてリュックの中に入っていたお金で買えないモノとは一体何だったのでしょー?正解の方には「ジャングルウォーズ」のソフトをさしあげます。そんなこたないか?

♥いつもお世話様です。

当社は半年以上新作を出していませんが死んだ訳ではありません。現在スーパーファミコンソフトを鋭意開発中です。現段階では内容は㊙ですのであしからず。発売時期は年末～年始の予定です。またスーパーファミコン版甲子園2も来年夏発売を計画中です。今後ともよろしくお願いいたします。

（ケイ・アミューズメントリース・国末）

▶チーン。あ、お線香あげてました。うそうそ。早く新作情報くださいねー。

♥ハロー！ウルフのももちゃんでーす。今日は変った料理の紹介です。まずは納豆とひき肉と玉ネギの炒め物。納豆の好きな方にはたまらないはずです。ちょっとくさいけど。

次は梅干し入りのオムレツ。卵の甘味と梅干しの酸味が絶妙にマッチ。朝ごはんにぜひどーぞ。それからカシューナッツ入りのお新香。口に入れるとカリコリとして、とってもグッド。ちょっと変な料理だけど、ももちゃんは変人ではありませーん。ただ今20才のごく普通の女の子。ウルフに入ってまだ少ししかたってないけど、とっても良い所です。いい人ばかりだし。でも中にはちょっと変わった人もいるけど…。

（ウルフチーム・ももちゃん）

▶料理といえば、暑いときはやっぱりタイとかカンボジア料理が一番ですね。からいやつ。ヒーヒー。

♥今までゲームセンターで「雷電」に大金を投じてきたアナタ！そうそう、そこのアナタですよ。昼ごはんの一、二回分はつぎこんだでしょ？え？それじゃ足りない。まあ、「雷電」のむつかしさならごもっともですね。でも、せっかく大金使ったんだから、もとを取りたいでしょ。そんなアナタにうれしいお知らせです。7月6日当社発売の「雷電伝説」のスペシャルステージをクリアすると、マイクロネットのモニターとして、うわさのテラドライブを手にすることができちゃうのです。これまで「この子ったらゲームばかりして…」とお母さんに怒られていたアナタも、エッヘンと大きな顔で「雷電伝説」スペシャルステージに挑戦してテラドライブを手にして下さいね！

（マイクロネット・高橋幸枝）

▶テラドライブもらっても、やっぱゲームばっかやってると思うぞ。

♥最近、「スーパーバレーボール」に社員一同ハマッテ仕事になりません。そんでもって、わたくし海老大将が特に気に入っている所は、殺虫剤でコロリンところされて、なおかつ顔がいたいよーとおさえているキャラが妙にリアルでよいですね。でもなかなかできねーぞー！

ウチでも将来こんなスポーツものを出したいっすねー。そんときはちょードド派手な演出をほどこしますよ。

話はコロッと変わりますが、6月1日よりシグマ商事から株式会社シグマになります。今後ともよろしくお願いいたします。社員一同　礼！

（シグマ・海老大将）

▶は。こちらこそどーぞよろしく。

♥私の見たゲーム業界

私ことハナワはこの業界に足をふみいれてから7年ですが、すでに中堅くらいの存在として働いています。元はプログラマーでしたが頭がわるいため2年ほど前にあきらめました。私が働きはじめたころにくらべ、今はだいぶ社会的にも業界自体が認知されてきたと思います。そうなるとどんなメリットがあるか、色々と考えられますがひとつはゲームを作りたいと思ってこの業界の門をたたく人がここ数年うなぎのぼりになったことだと思います。たしかに全員ができる人ばかりでなありませんが、中には東大や早大卒といったこれまでには考えられなかった応募者もくるようになりました。そこでわがサンリツ電気もプログラマー、企画、サウンドプログラマーの募集を行います。アルバイトから社員希望までどしどしご応募ください！連絡はサンリツ電気TEL03・5389・6921　担当ハナワまで。

（サンリツ電気・ハナワ）

▶うーむ。どこが「私の見たゲーム業界」じゃー！これは求人募集じゃーん。見事にひっかかってしもた。

♥米米クラブのコンサートのチケットが確実にほしいためにファンクラブの会員になったが、気が付いたら締切が過ぎていた。チケットの争奪電話合戦にも破れた。受話器を置きながら、卵子と結ばれなかった精子の気持ちがしみじみとわかった（ような気がきた）

（エス・エヌ・ケイ・るしゃな）

▶そんなもん、わかりますかいな。

♥業界5月病カルテ

一般嗜好への迎合をプロモートの完遂点とする欺瞞が罷り通り、創造的営みとは背離する仮想の下層の仮装へと止揚され飼養されたハイテクの落胤＝TVゲームの理不尽さを言うならば、数ヵ月の労苦の代償を特定少数派の査定により左右されるという相関構造こそ今我々が立ち上がり徹底的に糾弾すべきなのだ。（と椅子をひっくり返して口角泡を飛ばす彼こそ企画を通してしまったうかつさを絶対の自信に転化し且つ責任を転嫁し且つ怒りに点火する不特定遍在の輩）君よ扇動されるなかれ一億総批評家の世に10点満点の夜明けは近い。（中略）

ところで話は変わりますが一般に喜ばれる貢ぎものは半生系の洋菓子ですかね？

（メサイヤ・松田）

▶あいかわらず謎の人だわ。固めのせんべいが食いたい。メーカーの方々ももうちっとがんばって投稿してくださいな。お願いしますよー。では次号で

（編集部）

INFORMATION！

♥ゲームボーイ「アスミッくんワールド2」に出てくるチビ恐竜の名前を募集してます。名前をひとつだけハガキに書いておくってください。スーパーファミコン付TVを名付親のキミにプレゼントします。

あて先：〒162　東京都新宿区揚場町1－21　㈱アスミック　「ジュニア・ネーミングキャンペーンH係まで　（6月30日〆切）

♥ホームデータのマスコット・キャラクターを募集します。優秀作には特製オリジナルテレホンカードをプレゼント！じゃんじゃん応募してねっ！

あて先：〒651　神戸市中央区葺合町1－10　ホームデータビル　㈱ホームデータまで

♥ジャレコでは開発スタッフを募集してます。プレーヤーとして楽しんできた皆さんの経験をいかして働いてみませんか？

応募職種：キャラクターデザイナー
サウンド・クリエイター
プログラマー

くわしくはTEL（03）3708－4817　ジャレコ　担当／及川まで

鈴木みその

TVゲーム昔話

連載第7回

恐怖のテニス合宿の話でもするか。

連休を利用して、3泊4日テニス合宿なるものに行ってきた。

往復の交通費、3日間のコート代、食費、そしてテニスの後、あびるように飲むビールと酒代、全部合わせても1万5千円でおつりが来るという。超格安な合宿である。

なぜ安いのか、それは宿泊費がタダだからだ。やっぱり持つべきものは、別荘を持ってる友達と、いつでも××××もらえる女友達である。(と成ちゃんが言っていた。というのはウソである)

別荘。

なんとここちよい響きであろうか。ここから連想されるものは、軽井沢あたりの高原の避暑地。唐松(からまつ)や白樺の林がすずしげに立ち並ぶ中に、赤いレンガ色の三角形の屋根がポツリと頭を出している。近づくと、思ったより小さく白い洋館がたたずみ、出窓には花かなんかが飾られている。かたわらには全天候型のハードコートが一面。うららかな春の日ざしをあびながら、早乙女愛と岩清水宏がポーンポーンとテニスに興じている。

おー、ビバ別荘。これぞ下々(しもじも)のものにはできない金持ちの遊びじゃあーりませんか。

ただ、いやな予感はしてたんだよね。場所がすごいぞ。木曽の御嶽山(おんたけさん)。(笑)知る人ぞ知る霊山だもの。んなとこでテニスして山の神に祟(たた)られちまわないのだろうか。ま、祟られるんならスキーの方が先だが。

「おー、やっとついたぞー」

なんだかすごい山の上まで来て車は止まった。まわりは見たこともないほど、笹の草っぱが群生している。さすがは霊山。5月というのに雪が残っている。

車のライトを消すと、薄気味悪いほど多くの星が、凍りついたようにあたりを青白く照らしている。

なんだか文学的な夜である。

身のたけほどの雑草をふみ倒して道をつくりながら進んでいくと、めざす別荘が姿をあらわした。

それは廃屋と呼んだほうがふさわしいたたずまいだった。早乙女愛ではなく丹下段平が「ジョオオ」と現れそうな建物なのだ。

だいたい1年や2年でこれだけ雑草が茂るわけもない。

その時、前の方からバキッという音と「あだーっ!!」というさけび声がした。

入口の板(雪がつもった時を考えて、1・5メートルくらい家が底上げされているので、入口も高い所にある)をふみぬいてしまったのだ。

足をまっ赤にすりむきながら彼はみんなに注意した。

「下にハリがあるとこ選んで歩かんと、くさっとるで、いかんがや」

インディ・ジョーンズがつり橋を渡るように、全員が注意深く歩いた。が、一度に8人も乗ったのが失敗だった。

メキメキと音をたてて足場そのものがかたむき出した。

今度は全員がスパイダーマンに変身して、カベにはりついた。運のいいことにカベはくさってつきぬけることはなかった。

中は意外ときれいなものだった。6畳くらいのキッチンは食事もできるし、10畳の和室にはこたつがある。左には6畳の洋室とトイレとお風呂。2階も広そうな様子だ。

問題なのは、黒い小さなつぶが無数にちらばっていることだけだった。ぼくにはもうそれが何なのか見当がついていた。細長い黒いつぶ。それは昔よく見たネズミのフンに酷似しているのだ。

ただまともな数じゃない。1匹や2匹のはずはない。首すじをつめたい風がふきぬけていった。

おびただしいフンは、押し入れの布団の上にもちらばっていた。

いつでも逃げられる体勢をとりながらせっせとフンを掃除していたら、2階から人間のものとは思えない声が聞こえた。

「あぎゃほれほー」

と、その時2階に通じる階段から黒い大きな塊りが落下してきた。

「わがうげげっ」

ボクはわけのわからないさけびをあげながら、ホウキをふりまわした。

黒い塊りはバサバサはばたきながら、パニックにおちいったボクたちの頭の上を飛んでいる。

「コッコッコウモリだ」

コウモリは壁に当たって落ちた。噂では超音波を出しているので暗闇でも物に当たらないということだが、パニックになっていたのはコウモリも同じだったのだろう。

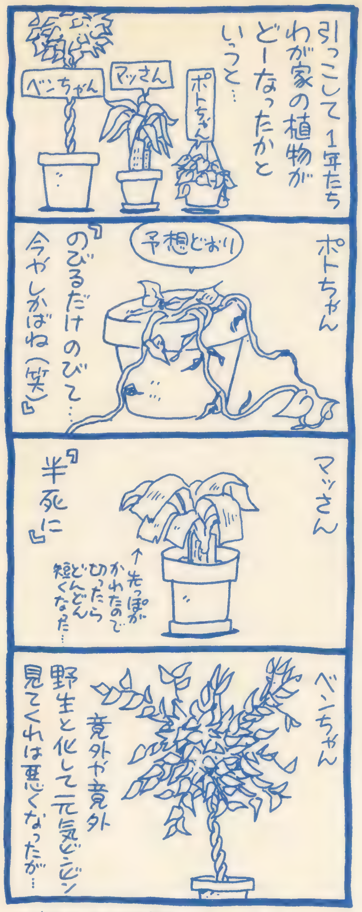
窓を全開にして追い出すのに10分はかかった。ひと息つくヒマもなく。次のやつがまた2階から飛んできた。2匹も来た。さかさまにぶら下がってるやつがまだ2匹いる。

ここはドラキュラの館か?

30分以上かかって全部追い出した。(成ちゃんがいたら喜んでつれて帰ったかもしれない)

そんなこんなで初日の夜は終ったのだった。

めずらしく次回に続く。



ベンジャミナは強いなぁ・みそ



怪物博物館・地獄の住人編

●第46回●アスタロト　by北枕獲

経理担当の悪魔!!



今回は、地獄の大侯爵、恐怖公アスタロト（あるいはアスタロス、アスタルテ等とも呼ばれる。つづりは、Astaroth, Ashtart, Astarte, Ashtaroth, Astoreth, Asteroh, Astarath, Ashteroth, Ashteroth, Astorath, Asthoreth, Ishtar, Aphrodite等）を紹介しよう。彼を知っている人も多いと思う。ファミコンRPGではFFⅡでラスト近くに出演しているし、魔夜峰央氏のコミックでも『パタリロ！』に主役級で出演している。

まず、アスタロトの地獄での役割から始めよう。彼は地獄の〝主計長官〟なんだ。地獄を会社に例えるなら〝経理担当重役〟ってところかな。地獄でどんな経理をやってるかは、残念ながら知らないけど。別の説では〝君主〟とも呼ばれ、サタン、ルシフェルに続く三大実力者の一人と言われている。ま、様々な説があるのは、悪魔学ではよくある話だしね。

アスタロトの姿は「地獄の竜にまたがる醜い天使（彼はもともと堕天使―熾天使という説もある―だったからね。ルシファーと共に堕ちたわけだ）で、左手にマムシを持つ」とゆーのが有名だけど、超絶的美形に描かれることもあるようだ。ま、当然、変身能力はあるわけだから、いろんな姿で描かれるのも当然なんだけどね。もう一つ、特徴的なのは、その息の臭い。耐え難い悪臭を持ってるんだ。悪魔の悪臭を防ぐには、魔法のかかった銀の指輪を鼻に当てればいいそうだけど、問題は指輪をどうやって手に入れるかだよな。

アスタロトは過去と未来を知っているだけではなく、天使の創造・過ち・失墜にも精通していて、どんな質問にでも答えてくれる。特に天使の失墜については、喜んで話してくれるんだってさ。そのとき、自分が天使として受けた罰は不当であると主張することを絶対に忘れないんだ。また、あらゆる学問にも精通していて、それを教授してくれることもある。それから、彼は40の軍団を率いている。

アスタロトのルーツは、古代フェニキアの女神アスタルテだ。彼女はインド・ヨーロッパ文化圏の広い範囲で崇拝されていたため、様々な名前を持っている。バビロニアのイシュタル、インドのカーリー、エジプトのハトル等だ。また、ミケーネのデメテル、キプロスのアフロディティなど、ギリシャ神話でおなじみの女神も、アスタルテと同一視されたんだ。

さて。アスタルテとゆー女神だけど、彼女は天界の死者の国に住み、すべての霊魂を治めてたんだ。光る服を身に着けていて、この光が地上から見える星だと考えられたんだね。そのため、〝星の女王〟とも呼ばれてたんだ。彼女は「創造し、維持し、破壊する女神」であり「世界の真の統治者」だった。ま、それだけ力がある神だったからこそ、悪魔になっても君主、大公って呼ばれるんだろうね。彼女は三日月型の角を持つ美しい女性だったそうだ。

㊣電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR

●62回●「赤い糸」　by長谷川並一（ホラーコラムニスト）

あなたと私をつなぐもの…

また、はじまった。いつからかしら。

そう、あれは……。

寄せては返す波のように、頭の痛みが退いていく。今日はこれでおさまるみたい。でも、明日がいちばんひどくなるはず。一年間というもの、この頭痛とつきあったおかげで、いまではすっかり慣れっこになってるけれど。

月に一度の、ほぼ一週間にわたる定期的な頭痛は、志津子にとってすでに生活の一部と化していた。そして、もっとも痛みが激しい日には見えるのだ。

赤い糸が。

ちいさなころ、母親がよく語って聞かせてくれた。大きくなって結婚する相手のひととは、生まれたときから、細く赤い糸で小指と小指が結ばれているのよ、すてきな話でしょ、と。

それなのに、どうして父は母に毎日ひどいことばかり言うのだろう。赤い糸で結ばれてもいないのに、まちがって結婚してしまったのだろうか。そんなことを思いながら、小学校も高学年になるころには、赤い糸の話は記憶のかたすみに追いやられていた。

いま志津子には、その赤い糸が見える。割れそうな頭をかかえて街を歩いていると、無数の赤い糸が、道ゆくひとびとのあいだに張りめぐらされているのがわかる。

色あせた赤い糸が消えかかっている中年男性。べつべつな相手と糸で結ばれている幸せそうなカップル。男同士、女同士結ばれているのもいた。糸くずすらまつわりついていない、キャリアウーマン風美人にも会った。

ただ志津子は、けっして自分の小指だけは見ようとしなかった。

「愛しているよ」と、少なくとも一千回は囁いてくれたあのひと。彼といるときだけは、母の話を思い起こしたものだった。このひととは赤い糸で結ばれている、きっとそう。

その彼がいなくなってしまった。家族のひとたちは、警察に失踪届けを出したらしい。でも、とうとう帰ってこなかった。あたしの頭痛がはじまったのも、彼がいなくなってから。明日でちょうど一年目。

そう、一年前の明日。彼は酔ってあたしの部屋に来た。好きな女の子ができたから別れてくれって。あたし、気にしなかったわ。だって、彼とは赤い糸で結ばれているんですもの。だからきっとあなたは、あたしのところへ戻ってくるわって、言ってあげたの。

彼、大声でひどいこと言ったの。キチガイ？　まるで、父が母にむかっていつも言ってたみたいに。あたし、母がかわいそうで哀しくて、そのあとはよく覚えてない。

明日になったら小指を見てみよう、志津子はそう思った。わかりきったことだけど、あたしの赤い糸は、ダイニングの床下までまっすぐ続いている。だって、床下の土のなかには彼がいるんですもの。

あの日、殺した彼が、いまでもあたしと赤い糸で結ばれて。



田尻の電脳遊戯日記 TV GAME DAYS

●連載第7回　●by田尻智（ゲームデザイナー）

お金のないゴールデン・ウィーク



アラ、ヤダ、30yen足んない。

○月●日。ゴールデンウィークも中盤。だというのに、僕は、いまお金がない。と書くと、まるで僕が貧乏な人であるかのようだが、べつにそういうわけじゃなくて、人並にお金は持っているのであり、たまたま手持ちがないのである。実はレジャー資金をおろしにいったら、銀行が閉まっていた。休日でも、CD機でお金がおろせるようになったはずなのに、シャッターが降りていた。いったい、どういうことだ。あったまにくる。おかげで、どこにも遊びに行けなくなってしまった。すっかり、あてが外れた。

それで、午後になって、しかたなく休日出勤でもするかと、会社に行くと、富沢氏が来ていた。スーパーファミコン版のシムシティーをやっていた。彼は、ゴールデンウィーク中、ずっとこれをやっている。ま、たしかに、このゲームはおもしろい。遊ぶひと、ひとりひとりに違った遊び方がある。違った町が出来上がる。だから、他の人と話をすると、異様に盛り上がるのである。僕はこうして人口を増やしたんだとか、こんなに美しい都市を造ったとか、災害が多くて困ってるとか。それから、どういうわけかやたらと自分の造った都市の自慢をしたくなる。そんなわけで、僕と富沢氏もいっきにシムシティー話に花が咲いたのは、いうまでもない。ふたりがシムシティーの人口論や公害論を戦わせている姿は、まるで環境学者たちのそれのようである。

彼とそんな話しをしながら、近所のうどん屋へ昼食を食べにいったら、そこでお金がないことを思い出した。うう、なさけないと目頭を押さえたら、富沢氏が、カレーうどんをご馳走してくれた。ありがとう。

○月●日。ついに引越しを決めた。思えば長かった。「隣の女気味悪い事件」以来（これについては前々回の日記参照）、一日も早く引越ししたいと考えてた。だが、ジェリーボーイ制作など、仕事が忙しくて、なかなか実行に移せなかったのである。今日やっと引っ越し先が見つかって、胸につかえていたものが取れたようだ。

新居は、新築のアパートメントで、駐車場付き。今住んでるところから1キロも離れていない。世田谷の大原というところで、またまた下北沢駅周辺に住むのだった。僕は、この街が好き。もう、ずいぶん住んでいるけれども、飽きない。交通も買物も便利。なにより、会社が下北沢だから、歩いて通勤できるのが嬉しいね。

来週、移る予定だけど、生活環境が大きく変わるから、今からウキウキしてる。精神的刺激が大きいでしょ。新作（タイトル未発表）の制作もサクサクいきそうな、高揚した気分だ。

漫画は愛 I LOVE COMICS

●連載第7回　●by成沢綾子（漫画家）

「でも休刊」

先月号で、毎月買っている雑誌とマンガ本を書きだしてみて、正直その種類の多さにおどろいた。あの本に載っているあのマンガ、1本か2本を読みたいがために1冊雑誌を買えてしまう身分（自由になるお金が学生の頃よりは多少増えた程度だけど）だからこれだけの冊数になるけれど、今仮に月に5千円くらいのおこずかいでやりくりしてたら、いったいこの中の本どれくらい買わなくなるのかなあ？

それにしても最近雑誌が多すぎる。同じような名前の本ばっかり増えなくたっていいんだ。きっとこれはだれもが思っていること。

ところで先月44冊、と書いたとたん5月10日号をもって、1冊が休刊してしまった。「アクションキャラクター」（双葉社刊）、という雑誌。ちょっとマンガが好きな人なら、細野不二彦の「ジャッジ」や末田今日也・山田芳裕「ザ・プライザー」。あるいは、本沢たつやの「極楽ハンター」。小道迷子の「にゃんにゃん女子高生」の載っていた本といえば、わかってもらえるだろう。かつて別冊アクションという名で、名作柴門ふみの「女ともだち」を連載していた雑誌でもある。まあ、ね。情報誌の一部ではほぼひと月前に、同誌休刊か？の話を載せていたし、けっしてイキナリの休刊だったわけではないが、自分の熱心に読んでいる本が休刊してしまうなんて事は本当に久しぶりで、やはりさみしい気持ちをかくしきれない。

少年サンデー系でデビューした細野不二彦に青年マンガを描かせたのは、「あどりぶシネ倶楽部」のビックコミックスピリッツだったけれど、きちっとした資料をもとに、特異な魅力的なキャラクターを立て、ドラマとしてのマンガを作るという作業を完成させたのは、アクションキャラクター誌上の、「ジャッジ」であったように思う。このマンガ以降の細野不二彦のマンガにはほぼハズレがない。マイナーだと思って好きな事をやってたちょうど10年くらい前の雑誌みたいな風のあった、朝倉世界一やよしもとよしとものマンガ。生きるためのバイブル、末田今日也・山田芳裕の「ザ・プライザー」…好きだったよ。でもそうやって雑誌の色を作っていっても、今好きなマンガ読むために雑誌買えても、雑誌見るために雑誌は買えないものねえ。ある本を楽しみにして一週間なり一カ月なり心待ちにすることもなくなったなもの。たとえば、アクションキャラクターなくなっても、柴門ふみはスピリッツに連載を持ち、細野不二彦だってさまざまな本で見ることが出来る。

「本の役目が終わったんだろうね」と言った人もいた。まだ可能な事もあったと思う。でも「でも休刊」なのだ。

もっとも私のおこずかいが5千円なら、今ごろ悲しみもせず、同誌の休刊も知らず「ジャッジ」の単行本を心待ちにしていたかもしれない。だって雑誌よりマンガだろうからな。やっぱり。



神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「ラグナロク」篇

by 健部伸明

世は滅び、世は生まれ変わる 次なる世の始まりは明日かもしれない

神話とは、太古の人間ドラマが、伝承者たちによって脚色されてできたしろものである。これが私の考えだ。

しかし、同時に、未来への預言が含まれていることをある。そしてそれは、たいていは世の終わりに関するものだ。預言にたくして過去の人々は、ぼくらに何を言い残したかったのだろう。

北欧神話のクライマックス、ラグナロク。巨人族と神々の最後の決戦だがこれこそ数ある終末神話の中でも、もっとも壮絶でもっとも美しいものではなかろうか。

ラグナロクのきざしとして、いくつかの災厄がおきる。まず季節がなくなり、恐るべき冬だけの世界が三年続く。人は人と争い、憎しみ合い、親族どうしの間でも裏切りがはびこる。

天は落ち、天蓋のかけらたる流星がいくつも地にふりそそぐ。虹のかけ橋は、炎の巨人族の騎馬兵に踏みしだかれ、その足もとからどんどん砕けてくる。そして空は地の色に染まる。

冥界からは死者が甦り、冥王たる女王ヘルは　番犬ガルムを生者にけしかける。

天地冥の三界では三羽の鶏が、ラグナロクの始まりを告げる。見張りの神ヘイムダッルは、角笛を吹いて眠れぬ神々や英雄たちを目覚めさせる。しかしまもなく彼は、裏切りの神ロキと互いに刺しちがえる。

主神オーディンは、天地を呑み込む巨大な狼フェンリルに喰い殺され、雷神トールは世界蛇と相討ちになり、英雄たちはヴァルハラから呼び出され、ワルキューレと肩を並べて、巨人たちと戦う。

最終戦争を生き残るのは、燃える剣を手にした、炎の巨人族の長スルトただ一人。もはや地上に動くものの姿はない。スルトは満足したように、その剣から炎を全土にはなって、いずこへともなく消える。

生命の樹たるイッグドラシルは、悲鳴をあげて枯れ落ちる。燃え上がる大地は、やがて海に呑み込まれ、静けさだけが残る。

滅び去った姿を見下ろすのは、永遠の生命を勝ち得た飛竜ニーズヘッグとおとりフレースヴェルグ。二羽は冥界へ飛び、食いきれぬほどの死者を口にし、喜びの声を上げる。

これが凄絶なるラグナロクである。預言というには、あまりにも描写がなまなましすぎる。まるで過去にあった出来事のようだ。

〝歴史は繰り返す〟ということわざがある。また、時間は過去から未来へとただ直線的に流れていくのではなく、閉じた円をなしているという、神話的解釈もある。とすれば、過去に起きたカタストロフが、将来ふたたび襲いかからないとも限らない。とするなら、ラグナロクは預言という体裁を取った、過去の大惨事のドキュメントなのではなかろうか？

終末神話としてラグナロク以外に有明なものは、聖書のヨハネの『黙示録』、ノストラダムスの1999年の予言、インド神話の破壊神シヴァがもたらす〝破〟のサイクル（あるいは仏教における弥勒降臨）などがある。どれを見ても、天が落ち、死者が甦り、怪物が眠りから覚めて暴れまわり、大地が炎に包まれ、それから海に呑み込まれるなど、ラグナロクと共通の預言が目につく。

世界中の多くの神話に、なにがしかの終末神話が残されているとしたら、かつて起きた大惨事というものは、地球的規模のものだったに違いない。

このことについては、番外編でも少し触れたから、覚えておいでの方もおられるかと思う。永河期の終わり、そろはまさに、ラグナロクの示すような破滅の時期だった。

最後の永河期は、今から一万年ほど前に終わった。太陽活動が、現在の千倍も活発になったのだ。予想するに地球は灼熱地獄になったのではないだろうか？極地帯の氷が溶け、水位が上がる。もちろん、人間のすみかは、わりと海に近い平地だったはずで、水域に呑まれることになる。しかし、暑い時代は一時だ。燃え上がった木々の塵は、ジェット気流で上空へ舞い上がり、土球をおおう。すると〝核の冬〟ともいうべき、長い冬の時代が訪れる。これがラグナロクの真実ではないだろうか？

さて、神話が繰り返すものだとしたら、滅んだ世界はそのまま滅んだままでいるわけがない。最後の永河期を乗り越えて人間がまだこうして生きているように、ラグナロクの後に、生命は復活する。

実はアダムとイブに相当する最後の一組の男女は、生命の園（これもまたエデンに相当する）の水を呑んで生き長らえていたのだ。太陽や月も再び姿を現し、緑なす大地も、海の底から甦えってくる。古き神々は死んだままだが、オーディンの子らや、死から復活する。そして天から人々や神々を導く何者かが、降臨してくる。すなわち〝救世主〟である。

一時期、ノストラダムス・ブームで、1999年にはこの世は滅ぶのどはないかという風潮があった。しかしラグナロク神話によれば、終末の後にまで、人類は生き残る。世界は滅んでも生き残るのだから、人間というのはしぶといものだ。ただ、次の終末の時がいつくるのかはわからない。まあ1999年に来てしまったら〝交通事故〟としてあきらめよう。ちなみに北欧では死に臨んでうろたえないのが、最大の美徳とされていたのだから。



イラスト／田中 光

SCANNING ADVENTURE

ヴィジュアル・ショック1991

モニター上の冒険⑦

渡辺浩弐

“ヴァーチャル・ヒューマン”

人間は人間を作り出すか!?

【最新ロボット・テクノロジー・レポート】

SCENE 7：アドバンスド・ロボット 宇宙開発、海洋開発、原子力発電開発などが進むにつれて、人間が行くことのできない極限空間においてあたかも人間のような精密な動作で作業ができる超進化ロボットの必要性が生じてきた。これまでこの分野で先行していたのはNASAであったが、日本の通産省が主宰する『極限作業ロボット技術研究組合』の8年がかりの研究がこのほど終了した。そこに発表されたロボットの知覚、判断、動作能力の緻密さは内外の専門家を驚愕させている。



↑日本ビジュアル社が9億円の巨費をかけ開発した初の人型芸能専用ロボット“スセロティーナ”。ホストコンピュータからの指令と全身に内蔵された60個のモーターによって歌ったり、踊ったりする機能がある。こういうロボットもあるのだ。152cm 83・57・84。

（パソコンを使って仕事をするようになってから、発注者と全く顔を合わせずに仕事を受け、こなし、終了することが珍しくなくなった。

ある日、パソコン通信を通してCRTモニター上に仕事の依頼が入る。

発注者の正体を確かめる必要は、ない。仕事をこなし、文書の最後に口座番号を付記して、指定の回線に流し込む、と……数日後、ギャラが振り込まれて、それでおしまい。それだけだ。僕は誰とも逢わず誰とも話さず、自分の部屋の中だけで、いやネットワークのサイバー・スペースの中だけで仕事を完了する）

◆ ◆

「渡辺殿／調査依頼：現在の先端ロボット技術について・最大限の情報を提供されたし FROM: Mr.ROBOT／XX-XXXXX-XXX」

（Mr.ROBOTという社名にも、発注元のナンバーにも記憶はない。しかし、友達に紹介されて一回名刺交換したぐらいの代理店がこういうカタチで仕事を依頼してくることは多いのだ……）

◆ ◆

「現在“ロボット”と呼ばれるものは大きく2種類に分けられます。産業用ロボットと、極限作業ロボットです。

産業用ロボットとは、工場の流れ作業の中で、従来は人間にしか出来なかったような緻密な作業を行う機械のこと。ほとんどが単機能（部品Aを部品Bに接合する、とか）で、まあロボットというのは名ばかりで工業機械の一種です。（しかしながらこのロボット技術が、間違いなく日本のエレクトロニクス産業の根底を支えているわけです）

さて、カタチも動きもかなり人間に近いのが極限作業ロボットです。これは戦場とか、宇宙空間といった極限状況で、人間に代わって、その場に応じた様々な作業を臨機応変に行うものです。

ここにはヴァーチャル・リアリティーの概念が取り入れられています。極限場所にいるロボットを、遠隔地から人間が、全身を覆うデータスーツやデータグローブをインターフェイスとして操作するわけです。

ロボットは操作する人の全身の細かな動きをそのままコピーし、そして両目（カメラ）に入ってくる映像はそのまま人間の目を覆うゴーグルに映し出されるわけです。この技術の原形はNASAが……（後略）」

◆ ◆

「渡辺殿 ・月・日、・時 報告文書 確かに受領致しました。ただし、NASAのヴァーチャル・リアリティー技術は理念に過ぎ現実的な活用性はまだ低いものです。

追加依頼：SF的な理念ではなく、現実的に活用されうるロボット技術を、具体的に詳細にわたり調査の上、報告されたし。

特に、世界最先端のロボット技術を統合している『極限作業ロボット技術研究組合』についての情報を求める。FROM: Mr. ROBOT／XX-XXXXXXXX」

（『極限作業ロボット技術研究組合（ART



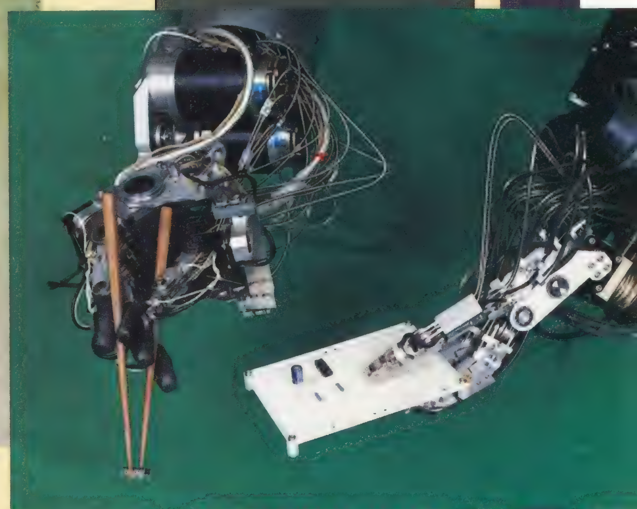
ロボットの肉体。

今までの工業用ロボットは人間型である必要はなかったわけだが、アドバンスド（進化型）ロボットはSF映画に登場するそれのように、かなり人間に近い、親しみやすい形になった。
機能・機構が複雑になればなるほど、人間のカタチをしているほうが人間にとって操作入力しやすく、また動きが理解しやすいからである。
実用レベルまで達している原子力発電施設作業ロボットの操作と動作の形態を見てみよう。

操作は1人の人間が、2種類の映像を見ながら行なう(写真①)。オペレーターの身体の動きは全身を覆う感圧センサー（写真②）によって読み取られ、ロボットに伝えられる。ロボットは正確にリアルタイムでそれを模写するわけだ。
映像はロボットの目が見た映像（カメラ・アイは2個あるから、もしオペレーターがゴーグル・ディスプレイを装着すれば立体画像が得られる）とロボットの位置を、あらかじめインプットされ＼







＼た3次元マップ上にCGで表示したもの（写真③）がある。
ロボットの形態は、指は5本、腕は2本、そして2つの目は両腕の上、頭の位置に……ただし現在のところ2足歩行だけはまだ可能にな＼





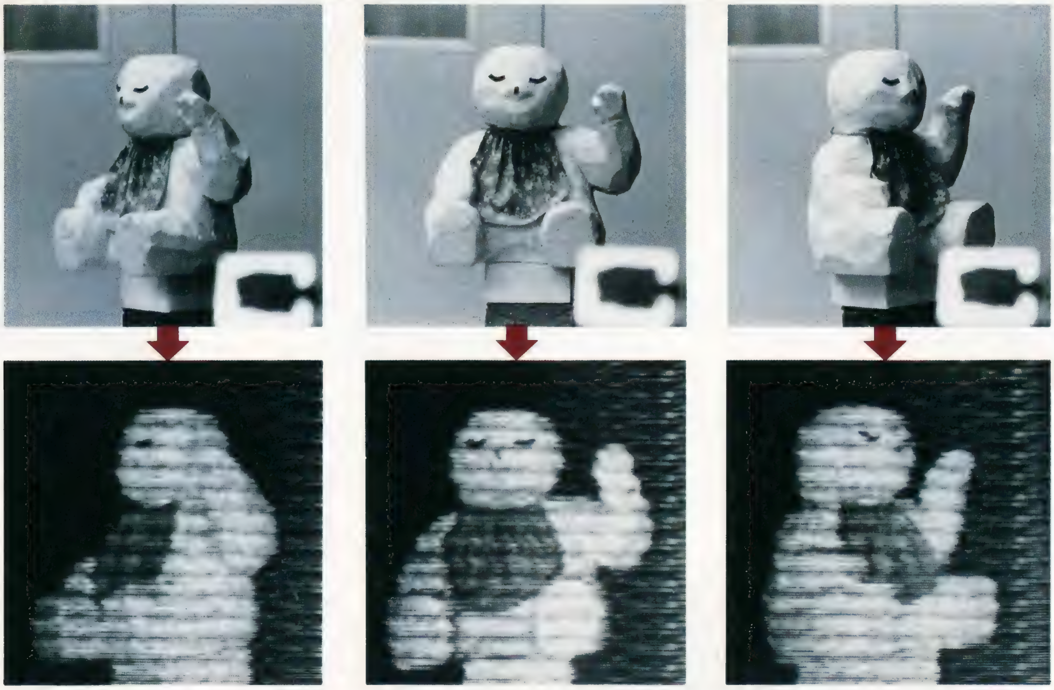
＼っていないため、足だけは人間と違う4本になった。そのせいで、全体のシェイプは上半身人間、下半身馬という神話上の〝ケンタウロス〟そっくりのものになっている(写真④)。オペレーターは視覚を頼りに動き回るだけではなく、ロボットの肉体にかかる反動力をマシンの油圧によって疑似体験することも出来る。ロボットをあたかも自分の肉体のように感じ取ることによって緻密な作業をすることが出来るのである。(写真⑤)

立体視

ロボット自身による画像の知覚は、動きのデータと立体のデータを同時に捉える方式である。下の写真は、立体物がロボットの目にどのように見えているか、というシミュレーション。運動している物体をCO_2レーザーで捉え、高速スキャナーで画像化することにより写真のような形成画像（100×100画素）を毎秒10画面、認識することができる。

透視

ロボット自身がものを見る場合はレーザーや赤外線を使うため、障害物があってもそれを透視する能力がある。下の写真は、対象物を火炎を通してCO_2レーザーで検知した画像である。もちろん見えるだけではなく、レーザーの各部位からの反射時間のズレから、対象物の形をも捉えているのだ。防災ロボットではこの機能は欠かせない。





ロボットの知覚。

ロボットの知覚は、遠隔操作形態の場合には通常の触覚やカメラアイをそのままオペレーターに伝える機能、そして音波や赤外線を利用した障害物透視能力もある。

しかし『極限作業ロボット技術研究組合』のプロジェクト終了直前には、ロボット自身にある程度の認識力・判断力を持たせて、遠隔操作ではなく、〝自分を考え、行動するロボット〟を創りだしていこうというトライアルがあった。

その技術は完成直前だったのだが……

RA)』の名を見た瞬間、僕はこの〝発注者〟が少なくとも技術関連のスペシャリストであることを確信した。

NASAが宇宙開発を目的に主としてロボットの遠隔操作技術を研究してきたのに対して、『ARTRA』は、マシンとしてのロボット本体をどこまで精巧に、人間に近づけて製作できるかというテーマで1983年、通産省の呼び掛けに応じて日立、東芝、松下、NEC、ファナックといったテクノロジーの超先進企業20社が集合した、正に〝夢のプロジェクト〟なのである……。それにしても、僕はこの正体のわからない発注者の、ネットワークを通じての不躾な命令に、なぜか、非常な魅力を感じてしまっていた。

そして、まるで遠隔操作されるロボットのようにその命令に従い、調査を始めた）

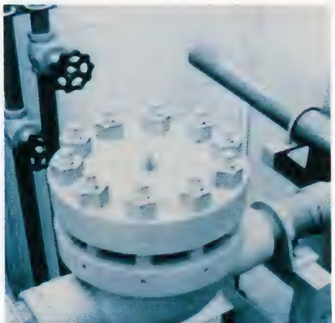
◆　◆

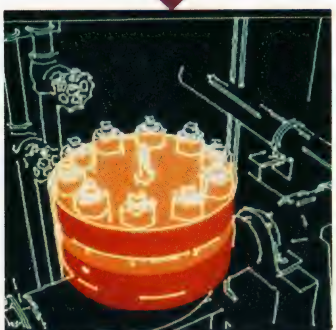
「お考えのとおり、『極限作業ロボット技術研究組合＝ARTRA』は、世界最先端の日本のロボット・テクノロジーを統合するプロジェクトであり、間違いなく、現在のテクノロジーで理論的に可能な〝究極のロボット〟を具現化し、〝現実〟が〝SF〟にどこまで近づいたかを証明しようとしているものです。

ヴァーチャル・テクノロジーは人間がロボットに〝成り切って〟しまえるテクノロジーですから、理論的には月世界や深海どころか、人体内の旅行すら可能になってし

認識

見たものをロボットがどのように処理するか……ここにロボットの次なる進化「意識の所有」のカギがある。そのシステムは、見えている映像に自分で持っている画像データ（＝記憶）を重ねあわせて、同じものを捜し当てて次の行動のための情報資料にするものでる。一番下はロボットの知覚～認識アルゴリズムを図式化したもの。







まうはずです。兵士型のロボットが出来れば人間が戦場に行く必要はなくなります。

ロボットには、現代の先端テクノロジーの全分野が包括されています。日本のロボット技術がここで一挙に進んだのは、『ARTRA』の旗印のもと全工業界が一致団結した研究開発ができたからです。

調査致しましたロボットは、例えば目を東芝、腕を三菱重工業、足を日立製作所……という様に分納されたものを『ARTRA』によって統合したものでした。

具体的にはその用途、目的に応じた3種類のロボットの完成品が仕上がっています。原子力発電施設用、海底用、災害用です。それぞれの機能は……（後略）」

（僕は『ARTRA』の内部関係者を取材し、そこで製作された3種類の超進化型ロボットについて、かなり詳細に渡るレポートをMr.ROBOT氏に送った。

ARTRAのロボットたちは2個の目＝センサーと2本腕、そして時には特殊な足を活用して、まるで異星人のように奇妙に、リアルに動き回っていた＝P70～71写真）

◆　◆

（さてこの2回目の報告を提出した頃、驚いたことに、僕の銀行口座に多額の報酬が『Mr.ROBOT』名義で振り込まれてきた……

それにしても……こうやって僕を遠隔操作し続ける発注者〝Mr.ROBOT〟の正体は一体何なのだろうか？）

「渡辺殿　人間の遠隔操作によるロボットの能力についての情報は十分です。

追加依頼：ロボット自身の知覚、思考能力について。特に、日本のロボット技術の最先端はロボットに原初的な〝意識〟のようなものを持たせる段階まで至っているかどうか、調査・報告されたし。FROM：Mr.ROBOT」

◆　◆

「現在のロボットには、確かに先に報告したようなヴァーチャル・リアリティー技術を応用したもの以外に、もう一つの形態があります。

ロボット自身に〝知能〟を持たせる試みです。見たもの、聞いたものを自分の中で分析処理して、それに対応する行動を起こす〝自立型ロボット〟のことです。

さて、追加調査の結果、『極限作業ロボット技術研究組合＝ARTRA』では、かなりハイレベルの自立型ロボットの製作に成功しているようです。結論から先に言うと、すでにロボットたちは〝意識〟を持ち始めているのです。

〝彼等〟の思考回路は、簡単にいうと次のようなシクミです。

まず、目（カメラ）がとらえた物体のビジュアルは、距離と形によって分析され3Dの固体として認識される。次に、自分の中にすでに持っている固体データ＝記憶画像との比較が行われる。記憶画像は3次元のCGデータとしてインプットされていて、ロボットの頭の中ではCGデータをくるくる回転させて、物体の実画像と重ねあわせて、同じものであるかどうか調べる作業が次々と繰り返される……。

自分の記憶の中にその物体と同じものが存在したら、これもあらかじめインプットされている対応データ……例えばドア→開ける、バルブ→閉める、みたいな……に添って、次のリアクションを起こすわけです……（後略）」

（僕は、まるで僕自身がロボットになってしまって、遠い世界の〝Mr.ROBOT〟の手に操られているような気がしながら表・裏両方向から、『ARTRA』の最新技術を調べた。

ロボットの知覚は、予想していたよりもはるかに進んでいた。

そして僕は〝Mr.ROBOT〟の発注とは関係なく、自分自身の好奇心と興味から、すっかりこの調査にハマってしまっていた。

超進化ロボットたちの目に、映像がどのように見えているか、また彼等がそれを自分の頭の中でどのように処理しているか……それが示されている写真も入手した＝P72～73。

ロボットには、すでに意識といっていいものが芽生え始めているのだ。そして意識を持ち始めた、と、いうことは……今、ロボットは進化して、人間に近付きつつあるのだ。

そして、僕は幾人かのロボット研究者達が口を揃えて言っていた、ある話を思い出す。

ロボットの研究を進めれば進めるほど、彼等は一種の無力感と脱力感に襲われてしまうという。

動作、感覚、知覚、思考……いろんな機能が発達すればするほど、ロボットは人間に近くなる……しかし、そのとき研究者は、〝人間〟そのものがロボットの究極の姿であることを思い知らされるわけだ。

すでに究極のロボットが完成しているのに、なぜもう一度それを最初からやり直さなければならないのか？）

◆　◆

（人間は、人間を作り出すことを許されるのだろうか？）

（そして、もし人間が、人間と同じレベルのロボットを作り出せるとしたら、人間自身は一体何に成るのだろうか？）

（そういえば、『2001年宇宙の旅』では、思考するコンピュータ＝人格を持ったロボットを作り出してしまった時点で、人間が次の段階＝スターチャイルドに進化しなくてはならない、という答えを出していた）

（意識を持った、人格を持ったロボットを作り出したとき、人間は〝神〟に進化しなくてはならないんだろうか？）

（僕は『2001年宇宙の旅』で突然狂いだすコンピュータ〝HAL9000〟が1992年に製造されたものだという設定だったことを思い出した。

現実がSFに追い付きかけているのだ。

例えば、超進化型ロボットに限らない。僕自身もしょっちゅうアクセスしている巨大なコンピュータ・ネットワークも、総体として非常に進んだ脳＝意識のようなものになり始めている可能性もある……。

僕はハッとする。Mr.ROBOTの正体は、いったい……？）

さて。「ロボットが意識を持ち始めた」事実についてのレポートをMr.ROBOTに送った直後、ちょっと衝撃的な事件が起こった。

超大型プロジェクト『極限作業ロボット技術研究組合』が、突加、すべての研究を停止してしまったのだ。

その理由は一切明らかにされていないが、ロボットのデータすべてを管轄するコンピュータに突然、大きなトラブルが発生したというウワサがある……。

それ以降、Mr.ROBOTからの連絡もプッツリと途絶えている。

僕は、人間とロボット（あるいはコンピュータ）は、どちらが先に〝神〟になるかという競争を始めている、と思っている。

取材協力・写真提供：極限作業ロボット技術研究組合(ARTRA)、㈱日本ビジュアル

NEW SOFT STREET
●ニューソフトストリート●

あと少しで夏ですね！みなさんどうしてますか？　ゲーム業界の夏はすごいですよー！　なんたってもう7月発売のソフトがずらりずらり！　もービックリコキマロッ！　てな感じなんです。そりゃーもーオサイフがスッカラカンになりそうなぐらいたくさん発売されます。ま、どれを買うかは前のページを見て決めてもらうとして、ここは注目ソフトをバンバン出しちゃおう！

FC JuJu伝説

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■タイトー／7月19日発売／¥6800（税抜き）

●サルのように遊びまくるのだ!!

タイトーが贈る、一風変わったアクションゲーム。それがJuJu伝説だ。

主人公は、恋人を魔王ヴーキメドロに連れ去られてしまった上に、何とサルの姿に変えられてしまった哀れなJuJu。しかしくよくよはしていられない。

ゲームはオーソドックスなサイドビューのアクションゲーム。口から吐く弾で敵を倒し、ジャンプで敵やトランプをよけるのだ。上手く魔王を倒して、恋人と自分の人間の姿を取り戻さないと一生サルのままだぞ。ステージは、全部で6つ、途中にあるアイテムを取ることによっていろんな玉を出すことができるのだ。また、取るとダメージを受けなくなるヘルメットやジャンプ力が上がる靴などもあるぞ。これらのアイテムをうまく利用して、一刻も早く捕らわれの恋人を助け出し、人間の姿に戻るのだ！さあ、がんばれサル！



←ヘルメットで少しだけガードしてる。とにかく倒しまくり



↑敵の頭上には乗ることもできるので飛びこえてもOK。ダメージもあたえるしね

FC 快傑ヤンチャ丸 からくりランド

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■アイレム／7月下旬発売／¥5800（税抜き）

●少年忍者が冒険するアクションゲーム

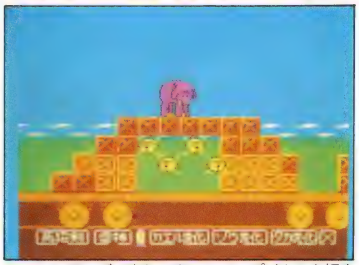
もう4年前のゲームで「快傑ヤンチャ丸」というアクションゲームがあったけど、これはその第2弾だ。江戸の町にできた「からくりランド」という遊園地に遊びに行ったくるみ姫を探しに、ヤンチャ丸も「からくりランド」に向かう所からゲームは始まる。内容は横スクロールのアクションゲームで、「からくりランド」の8つの世界を次々に進んで行くのだ。ヤンチャ丸が最初に行けるステージは3つで、全部クリアすると残り4ステージに進めるぞ。



←これが「からくりランド」だよ。お城がコワそうだな…



←でも、中はこんなに楽しそうだ。敵は攻撃してくるけど



↑必殺！ゾウ変化の術！ジャンプボタンを押すと、重くて飛べないのでこまった顔をする（笑）

FC ウエスタン・キッズ

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P同時可能

■ビスコ／7月下旬発売／¥7800（税抜き）

●少年カウボーイが西部の悪者を退治

ビスコの新作ソフトは、アメリカ西部を舞台にしたアクションゲーム、「ウエスタンキッズ」だ。ゲームの目的は、ゴールドラッシュにわくアメリカの治安を乱す、7人の重要犯罪人を退治する事。

2人同時プレイ可能で、1Pはガンマンの「サム」、2Pはサムの親友のインディアン「ボボ」だ。2人が使える最初の武器はナイフだけ、でもアイテムを取る事でパワーアップして、銃（ブーメラン）、ショットガン（石オノ）が使えるようになる。

各面にある建物には入れるものもあって、情報を教えてくれる人がいたり、アイテムを売っている店や体力回復ができるホテルもあるぞ。物を買ったりホテルに泊まったりするにはお金が必要。そのお金は、3種類あるボーナスゲームで稼ごう。

難度が少し高めなので、友達と協力してゲームを進めよう。西部の平和を守れ！



←情報は町の家の中で。なんかどっかで見た画面だなー



↑指名手配を捕える。まずはこのデブちん2人から行きましょうか

FC カオスワールド

ジャンル	RPG
バックアップ	バッテリー

■ナツメ／8月発売予定／¥7000（税抜き）

●ナツメのゲームは何かある！新RPG

数々の新しい要素を取り入れたRPG「カオスワールド」は、「東方見文録」などのユニークなソフトで知られるナツメの新作だ。オーソドックスな、ファンタジーのオープンフィールドRPGだけれど、ゲームシステムには他と違ったRPGを作ろうという思いが感じられる。

時間とともに進行していく、自由度の高いシナリオや魔法屋で契約し、その契約の解除もできる魔法。魔法は精霊魔法と精神魔法の二つにわかれていて、その強さに段階はなく、キャラの能力値によって威力が上がるのだ。消費MPは増える事がないから、キャラのレベルが上がれば強くなった魔法を何度も唱える事ができるようになるぞ。他にも戦闘時に色々な効果があるフォーメーションなど、新アイデアを投入している「カオスワールド」。期待したいソフトの一つだ。



←この手のRPGって久しいかもしれない。でも中は新しいぞ



↑移動手段には船などがあるようだね。マップはなんか日本だし、ワクワクしちゃうぞ！

FC メタルスレイダーグローリー

ジャンル	アドベンチャー
バックアップ	パスワード

■ハル研究所／8月10日発売／¥8900（税抜き）

●アニメ映画なみの展開がゴージャス

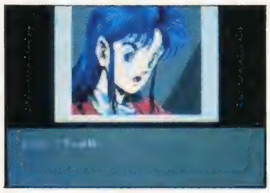
画面のアニメーションが話題の、ハル研の新作ＡＶＧ「タルスレイダーグローリー」。ストーリーは、ひょんな事からロボット兵器「メタルスレイダー」を手に入れた主人公がその謎を追う、という物語だ。

ファミコン初の８メガの容量を生かし、効果音にも臨場感があって、見事なグラフィックとリアルなサウンドが組み合わされた質の高いアニメになっている。ファミコンとは思えないデキにビックリするぞ。

ＳＦファンにもアニメファンにも人気が出そうなこのゲーム。技術力の高さには定評のあるハル研だけに、期待している人も多いんじゃないかな？



↑主人公「忠」の妹である「あずさ」12歳、中学生。いわゆる「お兄ちゃん、だぁーいすきっ」である。目が大きい。少し幼さが残る



←主人公の彼女「エリナ」。目と胸が大きい。17歳



↑物語は、ショップで買ったロボットが、戦争で使われた「メタルスレイダー」だった所から…



→ロボットの謎を解くため、一行は宇宙へ飛ぶ

FC ファミリーサーキット

ジャンル	ＥＴＣ
プレイ方法	1P専用

■ナムコ／7月19日発売／¥7800（税抜き）

●これぞまさしくF-1のすべてだ！

Ｆ１ゲームの先駆け「ファミリーサーキット」の久々の続編だ。今日はマシンのチューンアップが深く細かくなって、よりマニアックに遊ぶ事ができるぞ。そのマシンを走らせるモードは４種類。まずは自分のマシンを試走させる「フリープラクティスモード」と「タイムアタックモード」。後者はマシンの故障がおこらない設定になっているから、限界を越えた走りができる。メインの「スプリントモード」は全７戦の日本選手権と全16戦のワールドシリーズの２つ。もう１つの「エンデュランスモード」ではＣカーの耐久レースに挑む。マニア指向の第２弾。Ｆ１ファンは要注目！



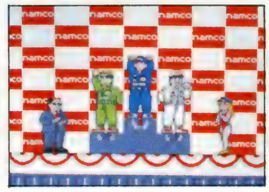
↑シケインをつっ走る車。どういったラインを取るかがカギ。Ｆ１ファンならずとも遊んでみたくなる。それにしてもスンゴイ



←これは耐久レース。こんなのも入っているんだね



↑このコースは…「モナコ」かな？　超的なセッティングとテクニックが必要なコースだ



→で、上位入賞するとこんな画面が出るワケですね

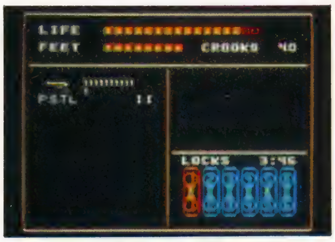
FC ダイハード

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■パック・イン・ビデオ／7月発売予定／¥6500（税抜き）

●ポストゲーム！ハイハニー！

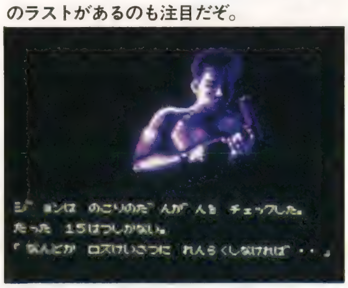
映画もパート２がビデオ化されて未だ人気が高い「ダイハード」だが、パック・イン・ビデオからはファミコンゲームとして登場する。こっちは「ダイハード」の第１作目のストーリーをモチーフにしている。ゲームは、トップビュー（上から見た画面のこと）のアクションで、ナカトミビルに潜入して40人いるテロリストを倒し、敵のリーダーの「ハンス」を倒して愛する奥さんのホーリーを救出するのだ。ビル内にはアイテムが各所にあるので、それを駆使してすすんで行こう。また、このゲームはマルチエンディングになっていて、７種類ものラストがあるのも注目だぞ。



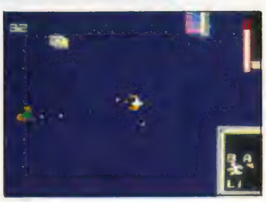
↑ステータス画面。時間は40分。金庫のロックはまだプロテクトがかかっているが、とにかくアイテムを集めなければ…



←テロリストを殺した。ガラスが足にささる。ピンチ



↑エレベーターで移動中に残りの弾丸をチェックする。15発ではテロリスト２、３人しか倒せない



→撃ち合いはヒットアンドウェイで、ねばれ！

FC リトルマーメイド

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■カプコン／7月19日発売／¥5800（税抜き）

●泳ぐ感覚の水中アクションゲーム

今年の夏に公開のディズニー映画「リトルマーメイド」を、カプコンがゲーム化してくれたぞ。ゲームの目的は、海を支配しようとしている悪者アースラを倒し、アースラの魔法にかかってしまった海の仲間たちを助けだすこと。プレイヤーは人魚のアリエルを操作して、宝箱などに入っている玉を取ってパワーアップしながら進んで行くのだ。アリエルは、直接攻撃はできないけど、尾鰭(おひれ)で泡を作って敵を閉じ込めることができる。閉じ込めた敵は持ち運ぶこともできるので、それをぶつけて他の敵を倒すこともできるんだ。キュートで可愛い人魚ちゃん。この夏の人気者かな？



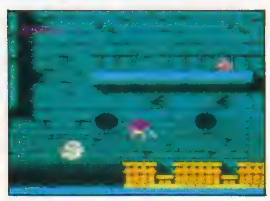
↑貝をぶつけて宝箱をあければ、アイテムが出てくる。貝は、投げれば武器としても使える。ただし、宝箱にぶつけるとなくなっちゃうよ



←ボスはザコを泡につつんで投げてやっつけちゃえ！



↑デモはステージごとに出る。それにしても美しい。なんでこんな子が闘うハメになるの？



→沈没船にはオバケがある泡でやっつけるんだ！

FC シャトー・ドゥ・ファントーム

ジャンル	RPG
バックアップ	バッテリー

■テクモ／9月発売予定／価格未定

●テクモ初のRPGに期待してしまおう

テクモ初のＲＰＧが登場する。その名も「シャトー・ドゥ・ファントーム」。詳しい内容はまだ不明な点が多いけど、グラフィックなどは、かなりリアルになっているようだ。フィールドも、原寸大で作られており、中には12画面分の城などもあるらしいぞ。ゲームは、最初プレイヤー１人だが、途中で仲間を探すことにより最大５人パーティでの行動が可能になる。また、テクモの「忍者竜剣伝」で使われている〝シネマＤＩＳＰ″も取り入れていて、ゲーム展開に大きく作用しているそうなので、テクモファンの人は楽しみに待ってみよう。詳しい情報が入りしだいまた報告するぞ。


↑鉱山の中には鉱夫達が住んでいる町があるのだ。右に見える滝などを見てみるとかなりグラフィックに力を入れていることがわかるね


←戦闘シーンだ。キャラ達が自由に動いている


↑お城や街など、全てキャラクターの体にあわせた現寸の大きさになっている。すごいぞうっ


→屋敷の入口。ものすごく大きい建物だぞ

FC たいむゾーン

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■シグマ商事／7月発売予定／￥6200（税抜き）

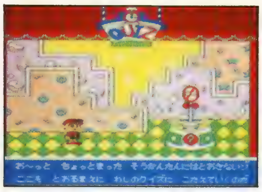
●佐藤元がキャラクターをデザイン！

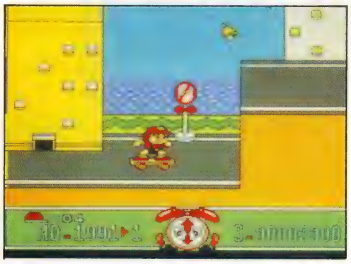
シグマから登場の「たいむゾーン」はＧＢ「ペインターモモピー」と同じくキャラクターデザインに佐藤元を起用した、横スクロールのアクションゲームだ。主人公は小学６年生の男の子。謎の科学者にさらわれてしまったガールフレンドを救けるため、６つの時代（ステージ）を渡り歩く。

このゲームのウリにひとつに「キャップアタック」という攻撃方法がある。文字通り帽子を投げて敵にぶつけるのだが、こいつはブーメランのように手元に戻ってくるので、攻撃のバリエーションはかなり広い。

他にも今までのアクションにない要素をいくつか採用しており、期待が持てるぞ。


↑帽子をブーメランのように投げる。もどってくる時にジャンプしてよけると、後ろにも飛んでくぞ


←中にはクイズのステージもある。でもすっげー簡単


↑黄色いベルを８つか、隠れの赤いベルを取ると無敵のスケボー一体形になるのだ


→ボス、ザコ問わず敵の頭上には乗れてしまう

PC 精霊戦士スプリガン

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

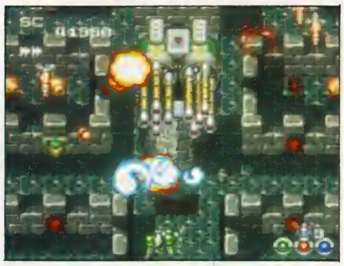
■ナグザット／CD-ROM／7月19日発売／￥6500（税抜き）

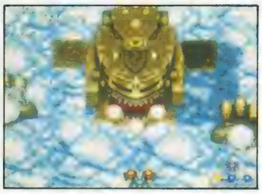
●ザナックばりのシューティングだ

ナグザットからは、ロボットが自機のシューティングゲームが登場する。CD-ROMのこのゲーム、ビジュアルもかなり力が入っており、ステージごとのデモではキチンと声優さんがしゃべっているぞ。ゲームは、縦スクロールで、自機は４段階にスピードが変えられるようになっている。また、パワーアップも変化にとんでいて、色の違う３つの玉の組み合わせで20数種類ものパワーアップができるのだ。また、取った玉はおなじみのボンバーにもなるので、イザという時に使うといいぞ。最近この手のシューティングに飢えていた君。これは期待大で待っていても大丈夫だ！


↑一体どーなっているんだかわからない画面。これがザナック調の面白さでもある


←ステージごとにビジュアルシーンが入っている


↑右下に見える３つの玉の組合わせで、29種ものパワーアップができる。す、すごーい！


→一面ボス。なかなか雰囲気があって良い

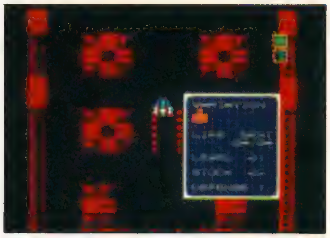
PC メタルストーカー

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

■フェイス／7月発売予定／￥6980（税抜き）

●未来戦車ハイパーシューティング

今度のフェイスの新作は、バリバリのシューティングゲーム「メタルストーカー」だ。君は適性検査をパスしたパイロットとして、遠隔操作を搭載したクラフトシップ「メタルストーカー」を操作して、用意された７つのテストフィールドをクリアするのだ。ゲームは８方向スクロールのシューティング。１つの面は２つのエリアとボスエリアの３つのエリアで構成されており、変化に富んでいる。武器も５種類用意され、各々が四段階にパワーアップし、また、特殊攻撃もそれぞれ違うものを使う事が出来るぞ。極めて、戦略性の高いこのゲーム、君も挑戦してみないか!!


↑アイテムを取って行くことで５種類の武器を使用できてしまう。同じアイテムを取って行けば、どんどんレベルアップして強くなる


←迷路だけでなく、地上でも敵と戦う。すごくリアル


↑自機は８方向に弾を撃てるが、固定することも可能だ。上手に使い分けるのもコツだぞ


→ポイントとなる敵を破壊すれば次のフロアへ進める

PC F-1サーカス'91

ジャンル	ＥＴＣ
プレイ方法	１Ｐ専用

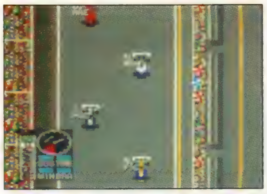
■日本物産／７月12日発売／¥6900（税抜き）

●スピードを追い求めている人たちへ

リアルなグラフィックと超速のスクロールで人気の高かったあのゲームが、データと装いを新たにして帰ってきた。前作との違いは、まずコース。前作ではカーブなどがゆるやかなコースが多かったが、今回はブレーキングとライン取りに重点を置いているキッチリしたコースになっている。また、全国16ヵ所のF-1コースの他にも「インディ」や「谷田部」などのコースも追加された。そして、その練習として、トレーニングモードも用意され、カーブの曲がり方やブレーキングがマスターできるぞ。ギアやメータなどのデザインも一新され、増々面白くなったこのゲーム、必ずチェック！



↑まずはプラクティスで最良のタイムを出す。これが基本的にレースに影響するのだ。ブレーキングとライン取りでかなり好タイムが出るぞ



←ポーズをすると、名前が出るようになったのだ



→大クラッシュ！でもレースは続く…くっそおー！



↑まずは何ごとにもセッティング。これは前作とあまり変化なし。でもそれがカッコ良い良い

PC マジカルチェイス

ジャンル	シューティング
プレイ方法	１Ｐ専用

■パルソフト／８月９日発売／¥7800（税抜き）

●ものすごく面白いシューティング！

まだ見習い中の魔女リプルがホウキに乗って敵を蹴散らして行く。ちょっぴりコミカルなシューティングゲームが登場する。主人公のまわりには２つの星の精が付いていて、一緒に攻撃をしてくれる。また主人公が前に動くと後ろに、後ろに動くと前に移動してくれて、さらに固定することも可能だ。敵の弾を消してもくれるので心強い。

ステージ途中にはショップがあり、ここでパワーアップアイテムを購入したり、ライフを回復することができる。武器はステージによって売っているものが違い、かなり多くの種類がありそうだ。また星の精のショットもパワーアップ可能だ。



↑敵を倒してお金を集めてショップでは買い物。カボチャさんがやさしくおしえてくれる。スピードアップや魔法まで売っているんだ



←中ボス(!?)のキューブのようなヤツ。パターンを読め



→それにしても美しいグラフィックだ。買いのゲーム



↑星の使い方がポイントになるゲーム。動きをマスターせよ。カベに当たっても死なないよ

PC レーシング魂

ジャンル	ＥＴＣ
プレイ方法	2P同時可能

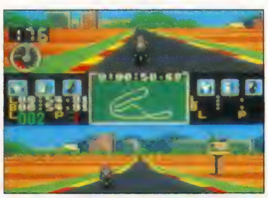
■アイレム／７月発売予定／¥7000（税抜き）

●バイク野郎チェック！これが男の魂！

アイレムのＰＣエンジンオリジナルゲーム第１弾がこれ「レーシング魂」だ。内容はバイクのレースゲームなのだが、これは２Ｐ同時プレイが可能なゲームなのだ。モードは３つあり、日本ＧＰと耐久レースとテストコースに分かれている。プレイヤーはまず最初に、４つのチームから１チームを選択する。それぞれ特徴があるので、メッセージをよく読んでみよう。チームを選んだら次はマシンのセッティングだ。コースごとに、タイヤ、ブレーキ、エンジン、フレームのベストを目指そう。これで全てＯＫ！あとはレーススタートだ！なかなか本格的なこのゲーム、バイクマニア注目！



↑おなじみセッティング。メカフェチにはこたえられないグラフィックではある。セッティング箇所は３つだけだが、慎重にやろう



←プラクティスは敵車一台とのバトルっぽい



→こーなるともう自分がどれかわかんないぞー



↑チームは４つ。アイレムチームは、実在するチームなのだ。何かカッコイイぞ

PC 大旋風カスタム

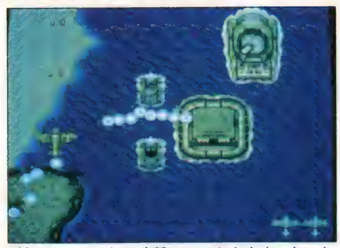
ジャンル	シューティング
プレイ方法	１Ｐ専用

■ＮＥＣアベニュー／CD-ROM／７月26日発売／¥6800（税抜き）

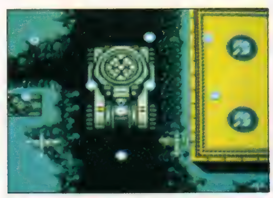
●ヘルパーッ！多勢に無勢攻撃セヨ

以前、Huカードで発売された「大旋風」が、ＣＤ-ＲＯＭでパワーアップして再登場するぞ。どこがパワーアップしたのかというと、まずグラフィック。この「カスタム」のために、一新したという力の入れようだ。次は、強力な新ボス。大迫力のガタイをしたボスが、次々と出てくるのだ。また、ＢＧＭもＣＤ音源を使っているのでHuカード版とはかなり違ったサウンドが聞けるぞ。

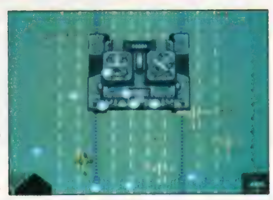
敵国の最新兵器が待ち受ける中を支援機ヘルパーを従えた大旋風が突き進む。果たして成功率極小のこの作戦に勝機はあるのだろうか？　それは…君しだいだ。



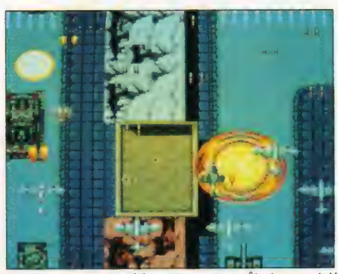
↑敵のよーしゃない攻撃に、こちらもよーしゃしないヘルパーを呼ぼう。でも、よく考えて呼ばないとすぐやられちゃうから注意だ



←勝手に命名「ぐるぐるカメタンク」。強そうだなぁ



→オリジナルボス。ひーヘルパーがやられるう〜



↑グラフィック一新！パワーアップしたこの大旋風を見よ！うーん念仏。いいぞー

MD ストリートスマート

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P交互

■トレコ／7月19日発売／￥6800（税抜き）

●町の勝負師！体をはって戦うのだ！

今までの格闘ゲームとはちょっと違ったアクションゲームが登場。

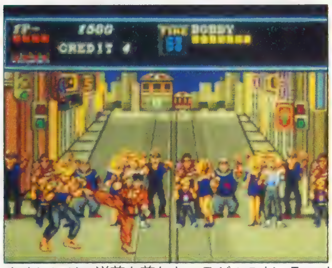
プレイヤーは、格闘技の試合に勝って賞金をかせいでいくもので、目指すは100万ドル。しかし、ただ勝つだけでは大して賞金はかせげない。このゲームでは、試合前に、自分か相手に金を賭けることができる。この賭けでさらに金を増やすのだ。

ゲームは全部で9面。すべてをクリアすれば統一チャンピオンとなってエンディングだ。エンディングはかせいだ金によって大きく変わるぞ。自分のキャラクターは、空手家とプロレスラーの2種類から選べるようになってるから、お好きな方をどうぞ。



↑2Pはこのアメリカンプロレスラーだ。ジャンプで敵に近づき、ケリをくらわせろ。どっちかというと使いづらいかも…


←勝つと、ギャルとのウハウハ画面に。こいつはいい



↑オレンジの道着を着たキャラが1Pだ。町の人が見ている前での勝負、負けられん！



→自分の2倍もある敵と戦うハメになるとは…

MD ジュエルマスター

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

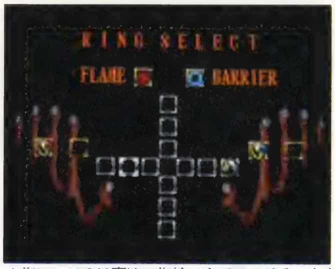
■セガ／8月30日発売／￥6000（税抜き）

●指輪で攻撃する一風変わったゲーム

セガの新作ゲームもう1つはこの「ジュエルマスター」だ。基本的には横スクロールのアクションゲームで、指にはめた指輪によって攻撃方法が変化するのが特徴だ。指輪は全部で12コあり、それぞれ〝火〟〝水〟〝地〟〝風〟の4つの種類に分かれている。強さも3段階に分かれており、いくつかの組み合わせによってさらに強力な攻撃ができるようになっているのだ。しかし、相性のよくない指輪どうしの組み合わせだと、逆に弱くなってしまうから注意が必要だぞ。いろんな組み合わせを自分なりに探して、一番使いやすい組合わせを見つけてみよう。今までにないアクションゲームだ。


↑指輪の力はすばらしい。それにしてもスッキリしたグラフィックだ。この他にどんな攻撃ができるのか楽しみだね


←森の中に緑の巨人がいる。もしかしてブ○ンカ？



↑指にハメるは魔法の指輪。全て12コそろったならば、億万長者マチガイなし…ちがうか


→ボスキャラだろうか。火の鳥に火の攻撃はきくの？

MD ベアナックル

ジャンル	アクション
プレイ方法	2P同時可

■セガ／7月19日発売／￥6000（税抜き）

●格闘ゲームの本格派はこれに極めり

セガの最新作、「ベアナックル」が発表された。内容はサイドビューの格闘アクションゲームだ。プレイヤーは、「ウルフ」と「ホーク」と「ブレイズ」の3人の中から主人公を選ぶことができる。主人公達は、それぞれ使える技が違うので自分に合ったキャラクターをセレクトしよう。基本的に攻撃はパンチとキックだが、つかみ投げやアイテムによる攻撃などもできるぞ。また、このゲームは2人同時プレイも可能で、敵をはさんで協力プレイなどできるようになっているのだ。しかし、味方どうしでもダメージは受けるので注意しよう。BGMは、あの古代裕三氏が作曲するそうだ。



↑バズーカを撃つポリスマン。物語の始まりか？このあと、血みどろの戦いがある。グラフィックがキマッてるな


←2人同時で協力プレイ。技も複合できてナカナカ○


↑キャラクターはこの3人。やっぱりネーチャンはオイシイ。でも、男だったらブラッキーでいけ


→おおっ！やっぱり男がカッコイイぜ！これぞ本道

MD サンダーフォックス

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■タイトー／7月26日発売／￥8500（税抜き）

●サンダーとフォックス2人の戦士！

アーケードのアクションゲームが、メガドライブ用にアレンジされて登場したぞ。アーケード版と違う所は、まず1プレイヤー専用になったこと。それから2種類のキャラクターを選択できるようになったところだ。各キャラクターは、それぞれ違った能力を持っているから、自分がプレイしやすい方を選ぶといいぞ。そして、アーケード版にあったシューティング面が、このメガドライブ版ではなくなっていて、よりアクションに専念できるようになったのだ。

その他、ボスキャラの構成なども変わっていて、移植とはいってもアーケード版とは違った楽しみ方ができるぞ。



↑武器はマシンガン、ファイヤーガン、ボム、バズーカの4つ。なるべく大切に使ってゆくこと


←1面ボスのヘリは、ボムを投げて壊せ！



↑ナイフの他に、ジャンプキックと回転落下で敵を倒せる。使いまくってブッ倒しまくれ


→シューティングシーンがなくなったのは少し残念ね

MD 空牙

ジャンル	シューティング
プレイ方法	2P同時可能

■RENO日本テレネット／7月発売日未定／価格未定

●ブルー、グリーンリーダー発進！

アーケードで人気のあった『空牙』が、メガドライブに移植されたぞ。

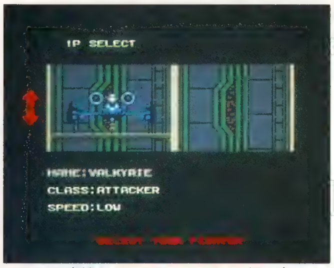
アーケード版と違うところは、画面が小さくなったことくらいで、あとはほとんど変わらない。特にサウンドはアーケード版にひけを取らないほどのデキだ。また、パワーアップアイテムの出現率がアーケード版より高くなっていて、そのぶん難易度が低くなっている。アーケード版が難しいと思っていた人でも十分遊べるぞ。

その他、連射用のボタンとノーマルショット用のボタンが分かれているので、状況に応じて使い分けることができるぞ。ローリングアタックはアーケード版と同じだ。

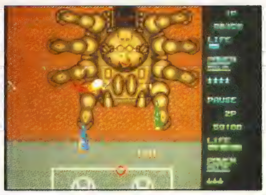


↑自機の武器は4種。また、それにパワーアップユニットが付く。そして特殊攻撃として、ローリングアタックができるんだ


←2人同時はやはり強力だね。友達と遊ぼう



↑3つの自機から1つをセレクト。初心者には、「セイレーン」がオススメだぞ


←これでも中ボス。炎の玉をグルグル飛ばしてくるぞ

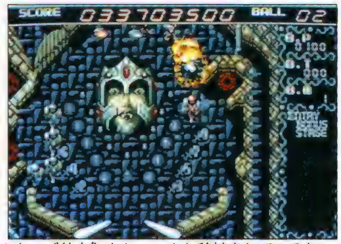
MD デビルクラッシュ

ジャンル	ＥＴＣ
プレイ方法	1P専用

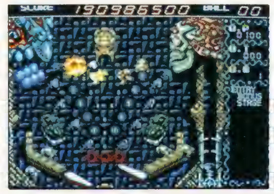
■テクノソフト／8月発売予定／価格未定

●PCの人気ゲームがMDにも移植

ＰＣエンジンの人気ピンボールゲームが、パワーアップしてメガドライブに登場だ。どこがパワーアップしたかというと、まずグラフィックとサウンド。そしてボーナスステージの構成。操作性もよくなっていて、「台ゆらし」などはＡとＣボタンを同時に押せば使えるようになっている。また、「コンフィグレーションモード」でボールのスピードを変えることができるから、難しいと感じたら、スピードを遅くしてプレイするといいぞ。そして、このメガドライブ版には、得点が100億点を超えると「ファイナルステージ」が登場するのだ。このステージをクリアしないとエンディングは見れないぞ。

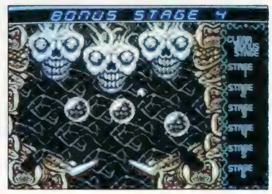


↑あの"彼女"もちゃーんと移植されているね。どんどんぶつけてバンバン得点を上げていくのだ。ラストステージを目指せ！


←一番下のフロア。もう後はない。気イつけんとね



↑デビルクラッシュは、元はＰＣエンジンのゲームだったんだよ



←ボーナスステージも、グロテスクさがアップした

MD 宇宙戦艦ゴモラ

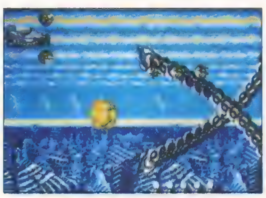
ジャンル	シューティング
プレイ方法	2P同時可

■ＵＰＬ／7月発売予定／￥7500（税抜き）

●進化する自機！これぞヘンなゲーム!?

アーケードで味を出していた「ゴモラ」が、さっそくメガドライブに登場するぞ。ゲームは、横スクロールのシューティングゲームで、自機はライフ制なのだ。しかし、一定数のライフアイテムを取ると、攻撃がパワーアップしていくかわりに、自機も巨大化していき、敵との当たりがキツくなっていってしまう。また、その攻撃も敵などの玉を消せる武器があり、カーソルを動かすことにより全方向へ発射することができるのだ。そして、もう1つの特徴は2人協力プレイができることで、1人が自機の操作とノーマルショット、もう1人が特殊弾を操作するのだ。なかなか面白そうだよね。


↑自機操作と特殊弾の2手に分かれてプレイする2P協力モードは、けっこうチームワークが必要だ。でも、とってもラクラク！


←すごく長い敵が出てきたぞ。すぐ壊さないとダメ


↑ゴモラ、第1進化体。このあと、もう1回り大きくなるぞ。頭上にあるのはオプションだよ


←ステージは全部で17ステージある。進みまくれ

MD 将棋の星

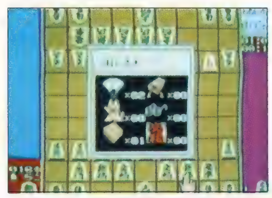
ジャンル	ＥＴＣ
プレイ方法	1P専用

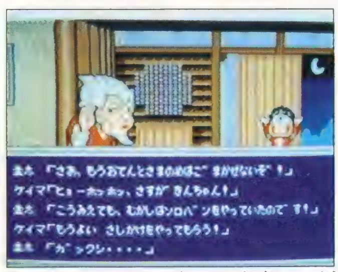
■ホームデータ／発売日未定／価格未定

●メガドライブの将棋は燃えるか？

メガドライブを持っている人の中には、アクションや、シューティング等があまり得意じゃない人もいるよね。だからと言ってロールプレイングや戦争のシミュレーションは、どうも好きになれないっていう人にうれしいお知らせ。何と、ホームデータから、メガドライブ初の将棋ソフトが発売されるんだ。ゲームモードは2つ。1つは、プレイヤーのレベルに応じて、5級〜初段までの好みに応じてプレイできる本格的な将棋モード。もう1つは熱血将棋少年"金太"の仇討ちの話を中心として進むコミカルなアドベンチャーモードがあるぞ。君も腕を鍛えて、「将棋の星」になるのだ。


↑メインの将棋はかなり力が入りまくっている。ＢＧＭには「巨人の星」を使用。対戦中でもメッセージはどんどん出る


←アイテムなども使うことができるみたいだが！


↑シンジケートの1人。なーんかずばしっこそうなジジイだ。セリフも笑えるぞ


←バーにたたずむ1人の女。こいつもヘンな対戦相手だ

GG まじかる☆タルるートくん

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

■ツクダオリジナル／7月下旬発売／¥3980（税抜き）

●たるるーオレのシューティングたる！

すでにファミコンなどでゲーム化されている人気マンガ『まじかるタルるートくん』が、今度はゲームギアでも登場だ。

このゲームギア版は、学校や町中などを舞台にした横スクロールのシューティングで、襲ってくるのはサッカーボールやスニーカーなどだ。紙飛行機なんかも出るぞ。ボスキャラも、ピアノや飛び箱をコミカルにしたものばかりだ。

また、ステージの途中に何回か「ミモラちゃん」が出てくる。このミモラちゃんに触れると、選択画面になって、ショットやボムを強化するアイテムを1つだけ選べるのだ。自分の使いやすい物を選ぶといいぞ。



↑途中、敵といっしょに飛んでくるミモラちゃんとさわると、ミモラちゃんがアイテムを1つくれるんだ。



↑1面のボスはピアノ。オタマジャクシを飛ばすぞ



↑ステージ1は、学校の中。カスタネットやシャープペンや消火器が攻撃してくるよ



↑サッカーボールに目がついてる—へンたる—

GG ラスタンサーガ

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

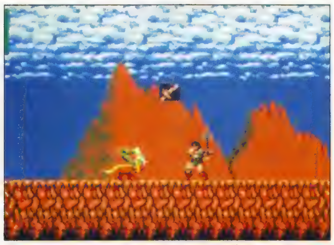
■タイトー／7月12日発売／¥4500(税抜き)

●ファンタジーアクションゲーム登場

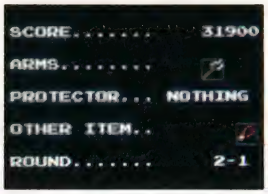
以前、アーケードで人気のあったアクションゲームが、ゲームギアで遊べるようになった。

アーケード版と比べるとさすがに見おとりはするが、操作法や出現するアイテムなどについては大きく変わっているところはない。難易度も高くはなっていない。

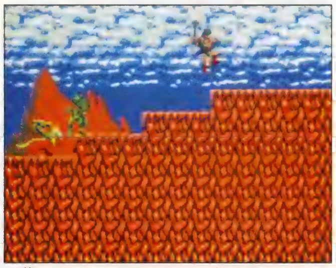
このゲームでは、アーケード版とは違い、ポーズをかけると自分のキャラクターが装備しているアイテム（武器や防具など）が表示されるようになっている。これにより、まわり道してより強いアイテムを取りに行くべきかどうかを判断できるようになったわけだ。臨機応変に進め。



↑上にあるアイテムは、剣から玉が出る、絶対ほしいアイテムだ。その前に、目の前のグリフォンを倒さなきゃね



↑ステータスをチェック中だ。何を待っているか見れる



↑昔、アーケードで出ていたゲームなんだけど、知っている人いるのかなあ？



↑ターザンばりの移動方法で進め。水に入ってもダメ

GB エレベーターアクション

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■タイトー／8月9日発売／¥3600（税込み）

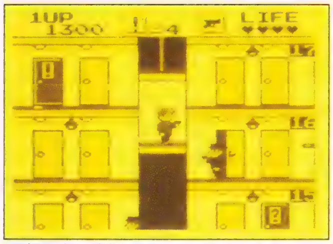
●レトロなゲーセンゲーム、GBで復活

アーケードも大昔、ファミコン移植も大昔のなつかしソフトの発売だ。

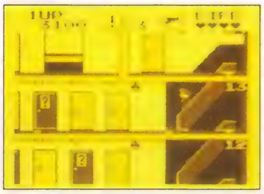
ゲーム内代はいたってカンタン。ビルに忍びこみ、警備犬や見張りのギャングをかいくぐって、機密文書をノルマ分盗み出すというものだ。

敵をやっつけるために主人公は銃を持っているけれど、やはり重要なのはエレベーターの操作だ。エレベーターの高さを合わせて電球を撃つことにより、停電状態にしたり、エレベーターで下にいる敵をつぶしたり、かなり戦略的要素がある。

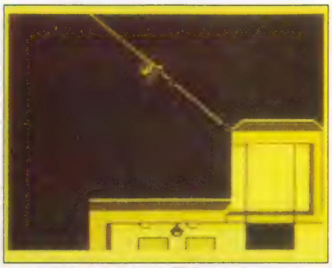
エレベーターが好きで、耳がツーンとしたときつばを飲みこむ人にオススメだ。



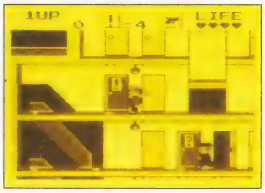
↑電気を消せば暗くなる。そのうちに！マークのドアへ入ろう。そしてブツを取ったら、すかさず脱出！スタコラサッサー



↑エスカレーターに乗ってる時は安心なのだ



↑カキン！ツイイイーと登場のスパイくん。ナカナカキマッてるう！さあ、早くお仕事しよっと！



↑？マークの所へ入ると武器が変わるよ

GB ヴァトルギウス

ジャンル	シューティング
プレイ方法	1P専用

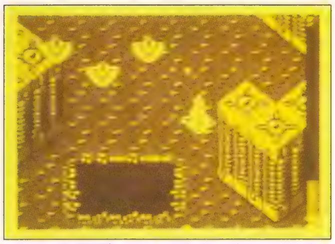
■アイ・ジーエス／7月12日発売／¥3900（税込み）

●上昇下降自由自在！なかなか見せる！

縦スクロールのシューティングの場合、そのほとんどが、空中の敵、地上の敵のどちらも同一の弾で破壊できる。中には「ゼビウス」「ツインビー」のように対空、対地を使いわけるものもある。

この「ヴァトルギウス」の場合は、それを自機を高空飛行、低空飛行することで対空、対地の区別をしているところが目新しい点である。

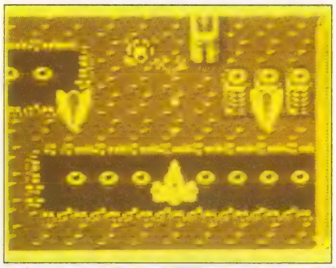
低空飛行の際は空中の敵にぶつかることはないけど、建物に当たってしまう。そこのところをつかめば、すぐに先に進める良心的な難度のゲームだ。飛行機で上昇するとき耳がツンとする人にオススメかも。



↑カベの所で下降しようとするとダメージを受ける。よーく見てから降りないとイタいぞ。ちなみに、右にあるのがダメージのメータだよ



↑ポーズをすると、ナゼか女の子が出てくる。フシギ



↑今、これは上空にいる画面だ。地上砲台は下降して破壊しなければダメだぞ



↑自機は3種類ある。ここにも女の子がいるなあ

GB バトルシティ

ジャンル	シューティング
プレイ方法	2P対戦可

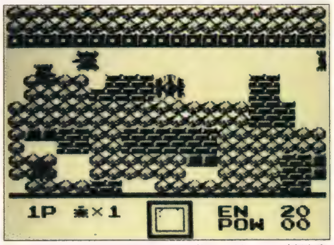
■ノバ／1月発売予定／価格未定

●今だからこそ面白い！戦略ゲームの元祖

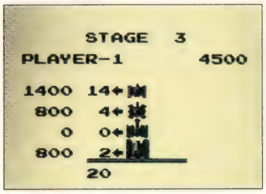
アーケードからファミコンに移植された『バトルシティ』が、対戦プレイが可能になってゲームボーイで登場だ。

ゲームボーイ版では、画面が小さいぶん、限られた範囲しかフィールドを見ることができない。そのかわり、「レーダー」を表示して、全体の様子が一目で分かるようになっている。面構成は、ファミコン版の35面に新たに15面プラスして、全50面。

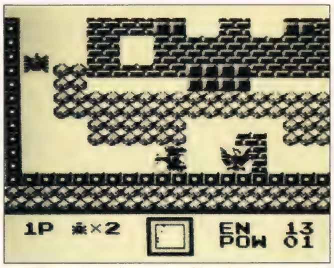
対戦プレイのルールは、敵を破壊するとその数だけ相手に敵が出現するようになっている。つまり、敵をどんどん倒して相手に送り込み、相手の司令部が破壊されたり、自機が全滅すれば勝ちとなるのだ。



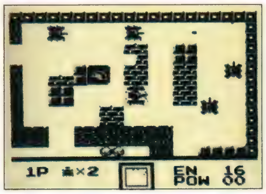
↑大砲でどんどん壊して道を作って行く。敵戦車には十分注意しないと追いつめられてしまうこともある。それだけはさけたい



←ステージクリアをすると倒したぶんだけ得点が入る



↑画面右にある鳥マークが敵に破壊されると負けになるのだ。マップでよーく見て倒していこう



→アイテムを取って戦いを有利に進めるのも手

GB 紫禁城

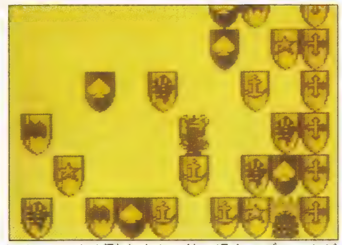
ジャンル	パズル
プレイ方法	2P対戦可

■東映動画／1月発売予定／¥3500（税抜き）

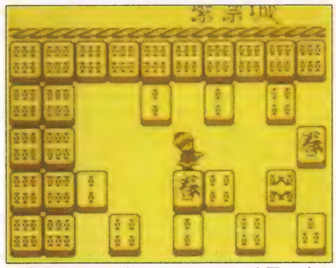
●パイとパイを消し合うパズルですパイ

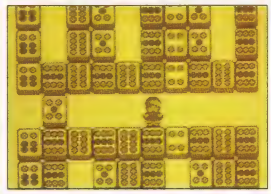
すでにメガドライブやゲームギアで発売されているパズルゲーム『紫禁城』が、今度はゲームボーイで登場したぞ。

このゲームボーイ版では、通信ケーブルを使って対戦プレイが可能になったのが大きな特徴。対戦では、どちらが早くステージをクリアできるかを競うのだ。また、各プレイヤーには最初に持ち点があり、相手に面をクリアされたり、手を戻したりするとどんどんマイナスされていくようになっている。結果、先に持ち点がゼロになったほうが負けというわけ。さらに、対戦プレイではアイテムが出現するので、よりエキサイティングなゲームが展開できるぞ。


↑で、こっちが騎士くん。彼の場合、ブロックがとても見やすいという長所がある。ゲームボーイ版はこの2種類のグラフィックが入っているぞ


←マップ画面で自分のいる所を見てみる。なあ～る


↑紫禁城といえばキョンシーくん。今回もピョコピョコ走り回ってくれる


→こーなると何が何だか分からなくなる。ウピーッ！

GB ロックマンワールド

ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

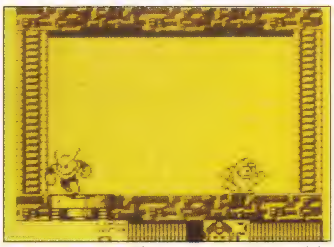
■カプコン／7月発売予定／¥3500（税込み）

●ロックマンがゲームボーイで遊べる

ファミコンで3作が発売され、すでに4作目が新作ラインナップに顔を連ねている「ロックマン」だが、遂にゲームボーイ版として登場する。もちろん今までと基本的に同様なハードなアクションゲームだ。

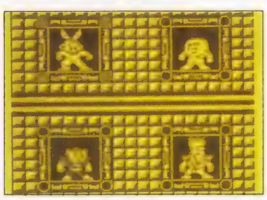
今回もまたドクターワイリーを目指すのだが、前半ステージが4つになり、各ステージ最後には、ファミコン版1作目で登場したボスが4体待ち構えている。もちろん倒せばそれぞれの武器を手に入れることができる。また後半には2作目から選ばれたボスが4体出現する。

難度の高さで有名なシリーズだが、パスワード制なのでじっくりトライできるぞ。


↑クイックマンとの戦い。パターンはほんの少し違っているので注意してね。他にも手強いボス達が君を待っているぞ！


←今回で初登場した敵キャラも少なくないのだ


↑ゲームボーイでもカットマンはカットマンだ。これであとはＳＦＣだけかな？


→これはパート1の4人。パート2の4人も後で登場

GB ドラキュラ伝説II

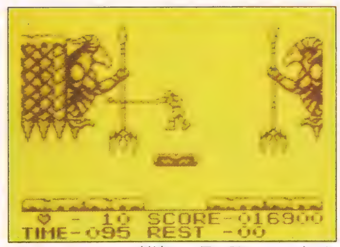
ジャンル	アクション
プレイ方法	1P専用

■コナミ／7月12日発売／¥3800（税込み）

●さらにすばらしくなったシリーズ！

ファミコンで人気のある「悪魔城ドラキュラ」シリーズから、ゲームボーイの「ドラキュラ伝説」へと移り、この度「ドラキュラ伝説II」が発表された。前作と比べるとキャラクターのアクション以外はかなり大幅にアレンジされ、前作ではぶかれていた聖水やクロスなどのアイテムが加わって、ファミコンのシリーズっぽいトラップもいくつか取り入れられた。肉まであるし。

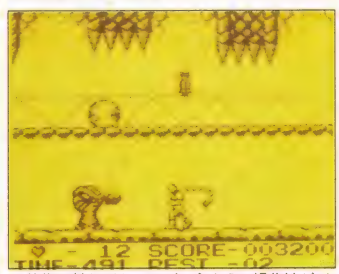
ステージは4つの中からセレクトし、好きな順番でクリアーしていくことができる。各面ともシリーズ共通のムードを持っていて、前作よりもよりファミコン版ぽい作り方をしているぞ



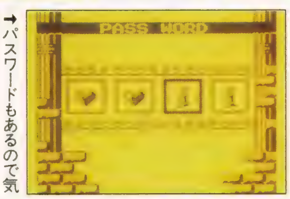
↑すごくカッコイイ敵達に、君は勝つことができるか？前作よりパワーアップしたドラキュラは、そう甘くはないぞ！



←まずはこの4ステージを冒険する。すると…



↑前作の敵などもいるが、主人公の操作性がバツグンに良くなった。これはうれしい！



→パスワードもあるので気長に遊べるようになった

SCHEDULE 新作スケジュール表

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜き価格です。

SUPER FAMI-COM●スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月21日	ワンダラーズ・フロム・イース(イースIII)	トンキンハウス	¥8800
6月下旬	スーパーウルトラベースボール	カルチャーブレーン	¥8800
7月19日	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	¥8800
7月上旬	スーパーR-TYPE	アイレム	¥8500
7月中旬	バトルドッジボール	バンプレスト	¥9600
7月末定	エリア88	カプコン	¥8500
7月末定	がんばれゴエモン　ゆき姫救出絵巻	コナミ	¥8800※
7月末定	白熱プロ野球ガンバリーグ	CBSソニーグループ	¥8500
7月末定	機動戦士ガンダムF-91フォーミュラー戦記0122	バンダイ	¥9500
8月2日	スーパースタジアム	セタ	¥8800※
8月下旬	ハイパーゾーン	ハル研究所	¥8900※
8月末定	初段　森田将棋	セタ	¥8800※
8月末定	超魔界村	カプコン	¥8500
8月末定	ジェリーボーイ	CBSソニーグループ	¥8500
8月末定	雷電伝説	東映動画	¥8700
8月末定	SDガンダム外伝ナイトガンダム物語　大いなる遺産	ユタカ・バンダイ	¥9500
9月末定	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	未定
9月末定	E. D. F.	ジャレコ	未定
9月末定	三國志II	光栄	未定
9月末定	BREATH of FIRE	カプコン	未定
9月末定	マジックソード	カプコン	未定
9月末定	マスターオブモンスターズ	カプコン	未定
10月末定	戦え原始人Joe&Mac	データイースト	¥8500※
10月末定	弟切草(おとぎりそう)	チュンソフト	¥8800
10月末定	アースライト	ハドソン	¥8500
12月末定	S・T・G　(エスティージー)	アテナ	未定
12月末定	ナグザットスーパーピンボール(仮)	ナグザット	¥8500
12月末定	スーパーアレスタ(仮)	東宝	未定
未定	NEW 3D GOLF SIMULATION Vol.2(仮)	T&Eソフト	未定
未定	ウィザードリィV	アスキー	未定
未定	ディメンション・フォース	アスミック	未定
未定	真・女神転生	アトラス	未定
未定	メタルジャック	アトラス	未定
未定	プロサッカー	イマジニア	¥8000
未定	シムアース	イマジニア	未定
未定	パワーモンガー	イマジニア	未定
未定	ドラゴンクエストV	エニックス	未定
未定	ドラゴンスレイヤーVI英雄伝説	エポック社	未定
未定	ちびまる子ちゃん　ごきげん絵日記	エポック社	未定
未定	シェラザード2	カルチャーブレーン	未定
未定	飛竜の拳IV	カルチャーブレーン	未定
未定	スーパーチャイニーズワールド(仮)	カルチャーブレーン	未定
未定	ラグーン	ケムコ	¥8500※
未定	パチ夫くん(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	スーパーノヴァ	コピアシステム	未定
未定	ボッパーズ	サン電子	未定
未定	初代　熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	¥8500
未定	スーパーテニス　ワールドサーキット	トンキンハウス	未定
未定	プロレス(仮)	ヒューマン	¥8500
未定	サッカー(仮)	ヒューマン	未定
未定	パリ〜モスクワ〜ペキン・マラソンレイド	メルダック	未定
未定	北斗の拳5	東映動画	未定
未定	芹澤のぶおバーディトライ(仮)	東宝	未定
未定	新・ゼルダの伝説	任天堂	未定
未定	スーパー上海ドラゴンズアイ	ホットビィ	未定
未定	バズー!魔法世界	ホットビィ	未定
未定	マザー2(仮)	任天堂	未定
未定	鈴木亜久里のF1スーパードライビング	G.AMUSEMENTS	未定
未定	マイト・アンド・マジック book2	G.AMUSEMENTS	未定
未定	J.R.R. TOLKIN'S "THE LORD OF THE RINGS"(トルーキンの「指輪物語」)	G.AMUSEMENTS	未定

FAMI-COM●ファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月21日	飛竜の拳スペシャル　ファイティングウォーズ	カルチャーブレーン	¥6300
6月21日	忍者竜剣伝III	テクモ	¥6200
6月28日	すごろクエスト〜ダイスの戦士たち〜	テクノスジャパン	¥6500
6月28日	AD&Dプールオブレイディアンス	ポニーキャニオン	¥9800
6月28日	つっぱりウォーズ	サミー工業	¥6800
6月28日	超人狼戦記ウォーウルフ	タカラ	¥6500
6月28日	ボンバーマンII	ハドソン	¥5800
6月28日	役満天国	任天堂	¥6500※
6月末定	パチンコ大作戦	ココナッツジャパン	¥5900
7月5日	ベースボール・ファイター	バップ	¥7800
7月5日	囲碁指南'91	ヘクト	¥6800
7月19日	パズニック	アイ・ジー・エス	¥4900
7月19日	ファミリーサーキット'91	ナムコ	¥7800
7月19日	JuJu伝説	タイトー	¥6800
7月19日	リトル・マーメイドー人魚姫ー	カプコン	¥5800
7月19日	キャッ党忍伝てやんでえ	テクモ	¥6500
7月20日	ZARK LEGEND	J&U	¥7800(予)
7月26日	ダウンタウンスペシャル♥くにおくんの時代劇だよ全員集合!	テクノスジャパン	¥6500
7月中旬	スーパードッグブービー　赤ちゃん大ぼうけんの巻	ジャレコ	未定
7月下旬	マイライフ・マイラブ　ぼくの夢わたしの願い	バンプレスト	¥9600(予)
7月下旬	怪傑ヤンチャ丸2　からくりランド	アイレム	¥5800
7月下旬	ウェスタン・キッズ	ビスコ	¥7800
7月末定	ドラゴン・ウォーズ	ケムコ	¥6800
7月末定	ドラゴンズ・レア	CBSソニーグループ	¥5900
7月末定	ダイハード	パックインビデオ	¥6500
7月末定	たいむゾーン	シグマ商事	¥6200
8月2日	地底戦空バゾルダー	ソフエル	¥5900
8月2日	ロボッ子ウォーズ	アイ・ジー・エス	¥6900
8月2日	SD刑事ブレイダー	タイトー	¥6400
8月9日	アルマジロ	アイ・ジー・エス	¥6900
8月10日	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	¥8900
8月21日	A列車で行こう	ポニーキャニオン販売	¥7800
8月29日	ロイヤルブラッド	光栄	¥11800
8月上旬	百の世界の物語	アスク講談社	¥6200(予)
8月末定	オフザーケン	徳間書店	¥6800
8月末定	カオスワールド	ナツメ	¥7000(予)
8月末定	スパルタンX2	アイレム	¥5500(予)
8月末定	麻雀大戦	日本物産	¥6400
8月末定	ドキ!ドキ!遊園地	バップ	¥5800
8月末定	東京パチスロアドベンチャー	ココナッツジャパン	未定
8月末定	バイオフォースエイプ	セタ	¥6800
8月末定	ドラゴンボールZII　激神フリーザ	バンダイ	¥8200(予)
8月末定	DEBLOCK(デ・ブロック)	アテナ	¥4980
9月末定	イースIIIワンダラーズフロムイース	ビクター音楽産業	¥7500
9月末定	ファミコンジャンプ'91 最強の7人	バンダイ	¥8500(予)
9月末定	スターウォーズ	ビクター音楽産業	¥6700
9月末定	バトルベースボール	バンプレスト	¥8200
9月末定	絵描衛門(デザエモン)	アテナ	¥9800(予)
9月末定	からくり剣豪伝　ムサシロード	ユタカ・バンダイ	¥6800(予)
9月末定	つるピカハゲ丸くん〜セコリンピックの巻〜(仮)	ジャレコ	未定
9月末定	F1サーカス	日本物産	¥6600
9月末定	燃えプロ'91(仮)	ジャレコ	未定
9月末定	シャトー・ドゥ・ファントーム	テクモ	未定
9月末定	レッドアーリマー2(仮)	カプコン	未定
10月4日	ちびまる子ちゃん　うきうきショッピング(仮)	ナムコ	¥5800
10月末定	中嶋悟F1-HEROII	バリエ	¥5900(予)
10月末定	少年アシベ　ネパール大冒険の巻	タカラ	¥7200(予)
11月末定	パーマンPART2　秘密結社マドー団を倒せ!	アイレム	¥5800
12月末定	ゴジラ2	東宝	¥5800(予)

発売日未定

- AVENGERS(仮)/データイースト/未定
- コンバットゾーン/BPS/¥5500
- SPOT/BPS/未定
- おたくの星座/M&M/未定
- ゲオポリテック島における国家興亡論/アイレム/未定
- 重力装甲メタルストーム/アイレム/未定
- チキチキマシン猛レース/アトラス/未定
- ジャストブリード/エニックス/未定
- ロックマン4/カプコン/¥7800
- ケロケロケロッピの大冒険/キャラクターソフト/未定
- 甲子園2/ケイ・アミューズメントリース/未定
- ロケットレンジャー/ケムコ/¥6000
- テ　ジャヴ2/ケムコ/未定
- クライシスフォース/コナミ/未定
- がんばれゴエモン外伝2/コナミ/未定
- タイニートゥーンズアドベンチャー/コナミ/未定
- アークハウンド/コナミ/未定
- ロッキー/サミー工業/未定
- ギミック!/サン電子/¥6200(予)
- ペスカトーレ/サン電子/未定
- へべれけ/サン電子/¥6200(予)
- バトルフォーミュラ/サン電子/¥6200(予)
- シルヴァサーガ/セタ/未定
- モンスターメーカー　七つの秘宝/ソフエル/未定
- スペースオペラ・大いなる神々/ソフトウェア興業/未定
- バナナン王子の大冒険/タカラ/未定
- いけいけ熱血ホッケー部　すべってころんで大乱闘
  テクノスジャパン/未定
- 桃々丸冒険記2　魔法のカーペット/ヒューマン/¥6500(予)
- シードック(仮)/ビック東海/未定
- ロービー/ビック東海/未定
- カブト(仮)/ビック東海/未定
- 怪盗シュガー(仮)/ビック東海/未定
- 大いなる完/ヘクト/未定
- 株式道場パートII/ヘクト/未定
- 帝都大戦/ポニーキャニオン販売/未定
- ルーンマスター/ユタカ・バンダイ/未定
- スノーブラザーズ/東亜プラン/未定
- 神界/東映動画/¥9800
- 幻獣創世記/日本物産/未定

ニューソフトストリートもっと²編

●コナミから夏以降のファミコンとゲームボーイの発売ラインナップが発表された。「がんばれゴエモン外伝2・天下の財宝」は前作同様のRPG.「クライシスフォース」はオリジナルのシューティング、「タイニートゥーンズアドベンチャー」はワーナーのキャラクターを使ったアドベンチャーゲーム、「アークハウド」はパソコンの「ソリッドスネイク」っぽいアクションアドベンチャーです。以上がファミコン、そしてゲームボーイでは「ネメシスII」が発表されました。内容は移植ではなくオリジナルの予定。

●カプコンのスーパーファミコン作品が3タイトル発表されました。「ブレスオブファイア」はRPG、「マスターオブモンスターズ」は多機種に移植されているおなじみのSLG、「マジックソード」はアーケードのヒット作アクションです。またファミコンで「レッドアリーマー2」が発表になりました。

●セガの新作を2つ。1つは、あの「ポピュラス」。スーパーファミコンやPCエンジンに移植されたので、もうそろそろと思ってた人もいたハズです。2つ目は「ソード オブ ソダン」。大きなキャラクターが注目のアクションだそうです。

●ナムコのメガドライブ新作2本は、どちらもアーケードの移植です。まずは、野球ゲームの「球界道中記」で、内容はアーケードと若干変わって3つのモードがメインです。もう1つは、体感レースの「メガドラックス」。4輪バギーのオフロードレースで、2P対戦が可能です。また、ダートコースも16種類とかなり増えて、期待しがいのするゲームです。

PC ENGINE●ピーシーエンジン

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月7日	コブラII・伝説の男(CD-ROM)	ハドソン	¥6500
6月21日	魔笛伝説　アストラリウス(CD-ROM)	アイ・ジー・エス	¥6300
6月21日	パワーイレブン	ハドソン	¥5800
6月28日	トリッキー	アイ・ジー・エス	¥6700(予)
6月28日	スプラッシュレイク(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
6月28日	シャーロックホームズの探偵講座(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥7200
6月28日	戦国関東三国志(CD-ROM)	インテック	¥7800
7月5日	ファイナルソルジャー	ハドソン	¥6500
7月12日	F1サーカス'91	日本物産	¥6900
7月19日	PC原人II	ハドソン	¥5800
7月19日	精霊戦士　スプリガン(CD-ROM)	ナグザット	¥6500
7月26日	大旋風カスタム(CD-ROM)	NECアベニュー	¥6800
7月未定	パチ夫くん　十番勝負	ココナッツジャパン	未定
7月未定	レーシング魂	アイレム	¥7000
7月未定	メタルストーカー	フェイス	¥6980
8月9日	BURAI　八玉の勇士伝説 (CD-ROM)	リバーヒルソフト	未定
8月9日	はなたーかだか!?	タイトー	¥7200
8月9日	パワーリーグIV	ハドソン	¥6500
8月9日	マジカルチェイス	パルソフト	¥7800
8月23日	1941 (SG専用)	ハドソン	¥9800
8月30日	聖竜伝説モンビット(CD-ROM)	ハドソン	¥6800
8月下旬	パワーゲイト	パックインビデオ	¥6200
8月未定	スクウィーク	ビクター音楽産業	¥6400
8月未定	クイズアベニューII(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
9月20日	ワールドジョッキー	ナムコ	¥5800
9月20日	ヒット　ジ　アイス	タイトー	¥6800
9月27日	ニュートピアII	ハドソン	¥7500
9月未定	ソーサリアン(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥7200
9月未定	CD-ROMマガジン「ULTRA BOX」5 (CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥4800
9月未定	TVスポーツ　バスケットボール	ビクター音楽産業	未定
9月未定	TVスポーツ　ベースボール	ビクター音楽産業	未定
9月未定	TVスポーツ　アイスホッケー	ビクター音楽産業	未定
9月未定	シャドー・オブ・ザ・ビースト(SCD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
11月未定	天使の詩(CD-ROM)	RIOT日本テレネット	未定
12月未定	ブロウニング(CD-ROM)	RIOT日本テレネット	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ストライダー飛竜(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	フォゴットンワールド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	未定
未定	マイト&マジック　BOOK I (CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	マイト&マジック　BOOK II (CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	将棋II	NECアベニュー	未定
未定	ホラーストーリー(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	チキチキボーイズ(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ゲイングランド	NECアベニュー	未定
未定	天地を喰らう	NECアベニュー	未定
未定	ボナンザブラザーズ	NECアベニュー	未定
未定	サイレントトーク(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ドラゴンブリード	アイレム	未定
未定	迷宮島SPECIAL	アイレム	¥6700
未定	太閤記(仮)(CD-ROM)	アスク講談社	未定
未定	クライングドラゴン	アスミック	未定
未定	メソポタミア	アトラス	未定
未定	太平記(CD-ROM)	インテック	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	マーブルマッドネス	テンゲン	未定
未定	ピーターパックラット	テンゲン	未定
未定	MAGICAL PUZZLE POPILS	テンゲン	未定
未定	ライザンバーII (CD-ROM)	データウエスト	未定
未定	ゼロ・ウィング(CD-ROM)	ナグザット	未定
未定	熱血高校ドッチボール部PCサッカー番外編(CD-ROM)	ナグザット	未定
未定	コリューン	ナグザット	未定
未定	バブルガム　クラッシュ	ナグザット	未定
未定	ちびまる子ちゃん(仮)	ナムコ	未定
未定	天外魔境II (CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ドラえもんII (仮)	ハドソン	未定
未定	盟約の定義	ヒューマン	¥7200
未定	IT CAME FROM THE DESERT (SCD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	LOOM (SCD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	ヴァリスティックス	ビクター音楽産業	¥6400
未定	LORDS of THE RISING SUN(仮) (CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	エフェラ&ジリオラ(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	ホームデータの囲碁(仮)	ホームデータ	未定
未定	サバイバルランナー(仮)	ホームデータ	未定
未定	ああっ女神さまっ	メサイヤ	未定
未定	スプレンディド・サーガ	メサイヤ	未定
未定	魔物ハンター妖子〜魔界からの転校生〜(CD-ROM)	メサイヤ	未定
未定	神聖刻紀ブリーダーズ・ワース(仮)(CD-ROM)	メサイヤ	未定
未定	スーパークラスター(仮)	メディアリング	未定
未定	ヴァリスIV (CD-ROM)	レーザーソフト日本テレネット	未定
未定	ファイティングラン	日本物産	未定
未定	バニラシンドローム(CD-ROM)	日本物産	未定

MEGA DRIVE●メガドライブ

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月14日	アークスオデッセイ	ウルフチーム	¥8500
6月21日	アドバンスド大戦略　ードイツ電撃作戦ー	セガ	¥8700
6月22日	ブルーアルマナック	講談社経営総研	¥8700
6月28日	ファステスト・ワン	ヒューマン	¥7500
6月28日	レッスルウォー	セガ	¥6000
6月28日	エイリアンストーム	セガ	¥6000
6月28日	マーベルランド	ナムコ	¥7000
6月28日	セイントソード	タイトー	¥6800
7月6日	雷電伝説	マイクロネット	¥8800
7月12日	球界道中記	ナムコ	¥6000
7月19日	ストリートスマート	トレコ	¥6800(予)
7月19日	ベアナックル	セガ	¥6000
7月26日	ソニックザヘッジホッグ	セガ	¥6000
7月26日	サンダーフォックス	タイトー	¥8500
7月下旬	マスター・オブ・モンスターズ	東芝EMI	¥7800
7月未定	DINO LAND	ウルフチーム	¥6800
7月未定	宇宙戦艦ゴモラ	UPL	¥7500
7月未定	空牙	RIOT日本テレネット	未定
8月6日	メガトラックス	ナムコ	¥6000
8月9日	OUT RUN	セガ	¥7000
8月9日	戦場の狼II	セガ	¥6000
8月9日	ポピュラス	セガ	¥6000
8月27日	忍者武雷伝説	セガ	未定
8月30日	ジュエルマスター	セガ	¥6000
8月30日	プロ野球　スーパーリーグ91	セガ	¥6800
8月未定	SDーヴァリス	レーザーソフト日本テレネット	未定
8月未定	デビルクラッシュMD	テクノソフト	¥6800(予)
8月未定	アンデッドライン	パルソフト	未定
9月13日	モンスターワールドIII	セガ	未定
9月13日	ギャラクシーフォースII	CSK総合研究所	未定
9月27日	レンタヒーロー	セガ	未定
9月上旬	エルヴィエント	ウルフチーム	未定
9月未定	スラップファイト	東亜プラン	¥6500
9月未定	ビーストウォリアーズ	RIOT日本テレネット	未定
10月18日	D-AXE(仮)	セガ	未定
10月25日	魔獣羅	セガ	未定
10月未定	イースIII　ワンダラーズフロムイース	RIOT日本テレネット	未定
10月未定	Cal.50 (キャリバーフィフティー)(仮)	ビスコ	未定
11月未定	港のトレイジア	RIOT日本テレネット	未定
11月未定	RPG伝説ヘポイ	セガ	未定
12月未定	ターボアウトラン	セガ	未定
12月未定	夢幻戦士ヴァリス	RIOT日本テレネット	未定
12月未定	エグザイル	RIOT日本テレネット	未定
12月未定	ゴールデンアックス2	セガ	未定
12月未定	JuJu伝説	セガ	未定
12月未定	太平記	セガ	未定
12月未定	ソード　オブ　ソダン	セガ	未定
12月未定	F1グランプリ(仮)	バリエ	¥7500(予)
未定	天下統一	アスミック	未定
未定	アーネスト　エヴァンス	ウルフチーム	未定
未定	ソルフィース	ウルフチーム	未定
未定	ベルリンの壁	カネコ	未定
未定	天下布武	ゲームアーツ	未定
未定	アリシアドラグーン	ゲームアーツ	未定
未定	LUNAR (仮)	ゲームアーツ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	F1コンストラクターズ(仮)	セガ	未定
未定	ムーンダンサー	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイトダックス	セガ	未定
未定	牛若丸三郎太物語〜24時間戦えますか?〜	セガ	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
未定	マスター　オブ　ウェポン	タイトー	未定
未定	タスクフォース・ハリアーEX	トレコ	未定
未定	ちびまる子ちゃん(仮)	ナムコ	未定
未定	ファイナープロレスリング外伝	ヒューマン	¥7000(予)
未定	ドラゴンズアイ　上海III	ホームデータ	未定
未定	HEAVY NOVA	マイクロネット	未定
未定	ソーサルキングダム	メサイヤ	未定
未定	パワードリフト	電波新聞社	未定
未定	ロード・バスターズ	日本テレネット	¥6800
今夏発売	将棋の星	ホームデータ	未定

※SCD-ROMはスーパーCD-ROM² (仮称) 対応予定のものです

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜き価格です。

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月7日	サッカー	トンキンハウス	¥3500※
6月15日	まじかるタルるートくん	バンダイ	¥3500※
6月21日	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	¥4800
6月21日	チョップリフター2	ビクター音楽産業	¥3400※
6月28日	人生ゲーム伝説	タカラ	¥3980※
6月28日	聖剣伝説FF外伝	スクウェア	¥4800※
6月下旬	エアロスター	ビック東海	¥3300※
6月未定	ドラゴンズ・レア	CBSソニーグループ	¥3500※
7月12日	ヴァトルギウス	アイ・ジー・エス	¥3900※
7月12日	ドラキュラ伝説II	コナミ	¥3800※
7月21日	恋は駆け引き	ポニーキャニオン販売	¥3000
7月中旬	パズルボーイII	アトラス	¥3300※
7月中旬	バトルシティ	ノバ	未定
7月下旬	バニシングレーサー(仮)	ジャレコ	¥3500※
7月未定	元祖ヤンチャ丸	アイレム	¥3600※
7月未定	ロックマンワールド	カプコン	¥3500※
7月未定	東尾修監督プロ野球スタジアム'91	徳間書店	¥4200※
7月未定	紫禁城	東映動画	¥3500
7月未定	茶々丸冒険記3 アビスの塔	ヒューマン	¥3900※
7月未定	アレサII	やのまん	¥4800※
8月9日	ブルームランド	クエスト	¥4300※
8月9日	エレベーターアクション	タイトー	¥3600※
8月21旬	バトル オブ キングダム	メルダック	¥3800※
8月上旬	メガリット	アスミック	¥3900
8月上旬	フリートコマンダーVS	アスキー	¥4635※
8月未定	ネメシスII	コナミ	未定
8月下旬	マインスィーパー 掃海艇	パックインビデオ	¥3500
8月未定	ウィザードリィ外伝I	アスキー	¥4635※
8月未定	スーパーチャイニーズランド2	カルチャーブレーン	¥3980※
8月未定	PoPeYe2	シグマ商事	¥3500※
8月未定	ダルマンバスターズ	バンプレスト	¥3300※
9月13日	ナイトクエスト	タイトー	¥3600※
9月上旬	中嶋悟F1-HERO-GB	バリエ	¥3500※
9月未定	少年アシベ ゆうえんちパニック	タカラ	¥3800※
9月未定	維新の嵐・ゲームボーイ版	光栄	¥5800※
9月未定	信長公記	やのまん	未定
10月4日	熱血高ドッジボール部	テクノスジャパン	¥3600※
11月未定	ウルティマ外伝(仮)	ポニーキャニオン	¥4800(予)
12月21日	天神怪戦2 天下御免の五人衆	メルダック	未定
12月未定	キャプテン翼	テクモ	未定
未定	ハットリス	BPS	¥3300※
未定	SPOT	BPS	未定
未定	TWIN	アテナ	¥3500※
未定	ダンジョンランド	エニックス	未定
未定	ドラゴンスレイヤー外伝	エポック社	未定
未定	レインボーチップス(仮)	カネコ	未定
未定	サンリオカーニバル	キャラクターソフト	未定
未定	セレクション2	ケムコ	未定
未定	LOST CITY	ゲーム通信社	未定
未定	パチンコ西遊記(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	T.M.N.T.2	コナミ	¥3800※
未定	鉄道王II	デービーソフト	¥3500※
未定	時空戦記ムー	ハドソン	¥4500※
未定	ザードの伝説	ビック東海	未定
未定	ハート&ハート	ヘクト	未定
未定	ウイナーズホース	メサイヤ	未定
未定	エモやんの20倍プロ野球	ヘクト	¥3800※

GAME GEAR ●ゲームギア

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月21日	ガンバレゴルビー!	セガ	¥3500
6月21日	ハレーウォーズ	タイトー	¥3800
6月29日	ベルリンの壁	カネコ	¥3800
6月下旬	MAGICAL PUZZLE POPILS	テンゲン	未定
6月発売予定	グリフォン	RIOT日本テレネット	未定
7月12日	ラスタンサーガ	タイトー	¥4500
7月19日	ファンタジーゾーンGEAR オパオパJRの冒険	サンリツ電気	¥3900
7月26日	ワギャンランド	ナムコ	¥4000
7月未定	まじかる★タルるーとくん	ツクダオリジナル	未定
8月2日	エターナルレジェンド 永遠の伝説	セガ	未定
8月9日	アウトラン	セガ	未定
8月25日	バット&パター	セガ	¥3500
9月未定	忍者外伝	セガ	未定
10月未定	G-AXEバトラー	セガ	未定
10月未定	フロッガー	セガ	未定
10月未定	ARLIEL	セガ	未定
12月未定	スペースハリアー3	セガ	未定
12月未定	シャダム戦記(仮)	セガ	未定
12月未定	ドナルドダック	セガ	未定
未定	ファンタジーボール(仮)	ゲームアーツ	未定
未定	ラビリンスストーン	ゲームアーツ	未定
未定	ヘビーウェートチャンプ	サンリツ電気	未定
未定	エイリアンシンドローム	サンリツ電気	未定
未定	対戦型 大戦略G	システムソフト	未定
未定	対戦カンフー(仮)	セガ	未定
未定	エイリアンストーム	セガ	未定
未定	フレックスキッド	セガ	未定
未定	ボナンザブラザーズ	セガ	未定
未定	ファンタシースター外伝	セガ	未定
未定	パズルX	セガ	未定
未定	ミステリー	セガ	未定
未定	ソニック	セガ	未定
未定	ラジ吉伝説(仮)	マイクロキャビン	未定

LYNX ●リンクス

発売日	タイトル	価格	発売日	タイトル	価格
未定	ロボスカッシュ	¥4300	未定	LYNX LYNX	未定
未定	A・P・B	未定	未定	ビル アンド テッド	未定
未定	ワールドカップサッカー	未定	未定	カード	未定
未定	NFLフットボール	未定	未定	ハイドラ	未定
未定	ニンジャガイデン	未定	未定	ジ オ デュエル	未定
未定	チェッカー・フラッグ	未定	未定	ダーティラリーレネゲイドコップ	未定
未定	ウォーバード	未定	未定	アウトポストマーズ	未定
未定	トーナメント・サイバーボール	未定	未定	ロットロン	未定
未定	グリッド・ランナー	未定	未定	リーダーボード	未定
未定	スクラップヤード・ドッグ	未定	未定	トキ	未定
未定	ターボ・サブ	未定	未定	ベースボール	未定
未定	ブロックアウト	未定	未定	カンフー	未定
未定	720°	未定	未定	ホームコントローラ	未定
未定	S.T.U.Nランナー	未定	未定	カベル	未定
未定	LYNXカジノ	未定	未定	ピットファイター	未定
未定	ザイボット	未定	未定	ハードドライビング	未定
未定	バスケットボール	未定	未定	ルードフード	未定
未定	ピンボールジャム	未定	未定	ライデン	未定
未定	マリオ・ル・ミュー・ホッケー	未定	未定	バトルユニバース	未定
未定	シャンハイ	未定	未定	クリスタルマインズII	未定
未定	バイキングチャイルド	未定	未定	イシドウ	未定
未定	バックランド	未定	未定	ブロビーチバレーボール	未定
未定	ローリングサンダー	未定	未定	スーパースクイーク	未定
未定	ヴィンディケーター	未定	未定	スターシップ	未定

NEO GEO ●ネオジオ

発売日	タイトル	メーカー	価格
7月上旬	ラギ	アルファ電子	¥19800
7月上旬	みなさんのおかげさまです一大すごろく大会一	モノリス	¥21000
7月上旬	キング オブ ザ モンスターズ	SNK	¥19800
7月上旬	ASOII ラストガーディアン	SNK	¥18800
7月上旬	ゴーストパイロット	SNK	¥19800
7月上旬	戦国伝承	SNK	¥19800
未定	バーニングファイト	SNK	未定
未定	クイズ大捜査線	SNK	未定
未定	2020スーパーベースボール	SNK	未定
未定	ブロックパラダイス	アルファ電子	未定
7月1日	NAM-1975★	SNK	¥13800
7月1日	麻雀狂列伝★	SNK	¥15800
7月1日	トッププレイヤーズ・ゴルフ★	SNK	¥21000
7月1日	マジシャン・ロード★	アルファ電子	¥15800
7月1日	ライディング・ヒーロー★	SNK	¥21000
7月1日	ニンジャ・コンバット★	アルファ電子	¥18000
7月1日	ザ・スーパー・スパイ★	SNK	¥19000
7月1日	サイバー・リップ★	SNK	¥18000
7月1日	ジョイジョイキッド★	SNK	¥13800
7月1日	リーグボウリング★	SNK	¥16800
7月1日	ベースボールスターズ・プロフェッショナル★	SNK	¥18000

タイトル後に★のついたものは値下げ再版されるものです。



次号(8月号7月4日発売)に続く!!

ウラ技オールディーズ

◇ドルアーガの塔（ナムコ）裏面コマンド◇ただでさえ60階もクリアーするのが難かしいのに裏面がある。裏面に入るためには、タイトル画面中に㊤を6回、㊧を4回、㊨を3回押せばOK。ただし各階のクリアーの条件も違うのですごく難しいよ。ナムコ黄金時代の一作。ぜひぜひためしてみるべし！

ウラ技オールディーズ

◇バベルの塔（ナムコ）裏面コマンド◇テトリスなんかより古い名作パズルゲームにも、簡単に裏面へ入るコマンドがある。やり方は、タイトル画面中に、✚字キーの㊤を3回、㊦を5回、㊨を2回、㊧を1回押し、タイトルのバックが青に変わればOK。スタートを押すと裏バベルの始まりだぞ。





ウラ技オールディーズ

◇グラディウス（コナミ）超有名コマンド◇コナミといえばグラディウス。そして、誰でも知っているのがこのコマンド。ゲーム中にポーズをかけ、上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐ、と入力すると、スピード一段階とミサイル、オプション2つ、バリアがついてしまうのだ。このコマンドは、コナミのゲームなら、とりあえず試してみる価値アリ。

ウラ技オールディーズ

◇セクロス（ニチブツ）コンティニュー◇ゲームオーバーになったら、コントローラーIのⒶボタンを押しながらスタートを押す。これで続きができるよ。シンプルでスマートなゲームだけに、ハマリ度はけっこうある。中古屋さんで見かけたらソク、チェックあるのみだ！





ウラ技オールディーズ

◇ゼビウス（ナムコ）無敵コマンド◇現在のシューティングゲームの礎となったゼビウス。ファミコン版には、無敵コマンドがある。方法は、タイトル時、星が光ってるときに、IIコンのⒶかⒷを押しながら、㊨9回、㊤2回、㊧2回、㊦9回押すと、8ケタの0が出て、このときIIコンで一番左を／にし、リセットをかけたあと、スタートすると無敵でPLAYできる。

ウラ技オールディーズ

◇スーパーマリオブラザーズ（任天堂）コンティニュー◇ゲームオーバーになり、タイトル画面にもどったらⒶボタンを押しながらスタートボタンを押せばコンティニューができる。ただし、ゲームオーバーになったステージのエリアーからスタートする。そのかわり何回でもコンティニュー可能。





ウラ技オールディーズ

◇スターラスター（ナムコ）好きな色でプレイ◇宇宙空間での緊迫したムードが味わえるこのゲーム。たまには違った気分でプレイしてみたいね。そんなときは、タイトルの文字が点滅している間にIコンのセレクト、Ⓑ、Ⓐ、右、左、上、セレクト、Ⓑ、下、右、の順に押してみよう。するとコックピットの画面になり、上、下、を押すことで、好きにカラーリングができてしまうよ。



ウラ技オールディーズ

◇ゼルダの伝説（任天堂）パスワード◇もう知らない人はいないんじゃないかってぐらいのこのゲームのこれまた知名度が高い技を公開。名づけて「裏ゼルダ」(笑)。名前入力の時に、「ＺＥＬＤＡ」と入れてゲームスタートすると、そこはもう1回ガノンを倒した裏の世界になっているのだ。アイテムの位置や、ダンジョンのマップが変わっているので、かなりハードっぽい。やってみそ。



ウラ技オールディーズ

◇ドラゴンクエスト（エニックス）パスワード◇まずゲームをパスワード入力画面にし、「くわたやま　くらしのずかな　かはたはら　くろま」と入力すると「ねょ2ふ」という変な名前で、始めからLV17でプレイできる。それともう一つ。「おのいれて　かにおどろくや　ふゆこだち　ぶそう」と入れると、「めやけつ」という名前でレベル18からプレイできるぞ！

ウラ技オールディーズ

◇がんばれゴエモン！（コナミ）コンティニュー◇すごーく長いこのゲーム。せっかく先の面に進んだのにゲームオーバーになると、空しいよね。しかし、なんとIコンのⒶとⒷを押したままスタートボタンを押すと、アイテムやお金が減るが、ゲームオーバーになった面の最初からコンティニューができる。





ウラ技オールディーズ

◇グーニーズ（コナミ）コンティニュー◇音楽もノリノリのこのゲーム、懐かしさのあまり、買ってしまったのはいいものの、なかなか先へ進めないというあなたに朗報。ゲームオーバーになってしまったら、タイトル画面に戻る前に㊤＋Ⓐを押しながらスタートボタンを押すと、なんとコンティニューが、できてしまうのだ。

ウラ技オールディーズ

◇ツインビー（コナミ）10機でスタート◇未だに人気のあるツインビー。先の面に進むと難しくて困るよね。そんな時は、スタートボタンを押して、ゲームが始まるまで右上とⒶを押してゲームを始めると10機で始めることができる。これは2Pの時でも可能だ。





ウラ技オールディーズ

★今号からスタートしますこの「ウラ技オールディーズ」。すんごい昔のすんごいゲームのすんごいウラ技がバシバシ登場しちゃいます。ラインナップは、「ツインビー」「グーニーズ」「がんばれゴエモン」「ドラゴンクエスト」「ゼルダの伝説」「スターラスター」「スーパーマリオブラザーズ」「ゼビウス」「セクロス」「グラディウス」「バベルの塔」「ドルアーガの塔」の12本！さあ、見ておくんなましー！



H・Sの期待の新刊本

●パソコンからの移植、スーパーファミコンでも大人気の「シムシティー」。正しい町の作り方や住民たちのよき相談相手になるには、どうしたらいいのか!? そんな時にはこれ、これさえ読めば、もうあなたは1人前の名市長！「シムシティーのすべて」は、名市長のバイブルとなるハズです！「シムシティーのすべて」HIPPON SUPER編集部・編 定価800円(税込み) 6月中旬発売予定！


二・三日は
無理ね
おそらく………
そうか——
かなりの
戦力低下
になるな——
決まったの?
ああ——
今晩だ——
何時?
そんな!
いくら
何でも
急——
我々には
もはや一刻の
猶予もないの
です——

H・Sの期待の新刊本

●スーパーファミコン初の3DタイプRPG「ドラッケン」の全貌が、これ一冊で全て明かされる！ つまってしまった君っ、必読だぞ。ドラゴン王たちの城内MAPもバッチリ入った「ドラッケンのすべて」HIPPON SUPER！編集部・編 予価880円(税込み) 6月下旬発売予定。





よだくん日記

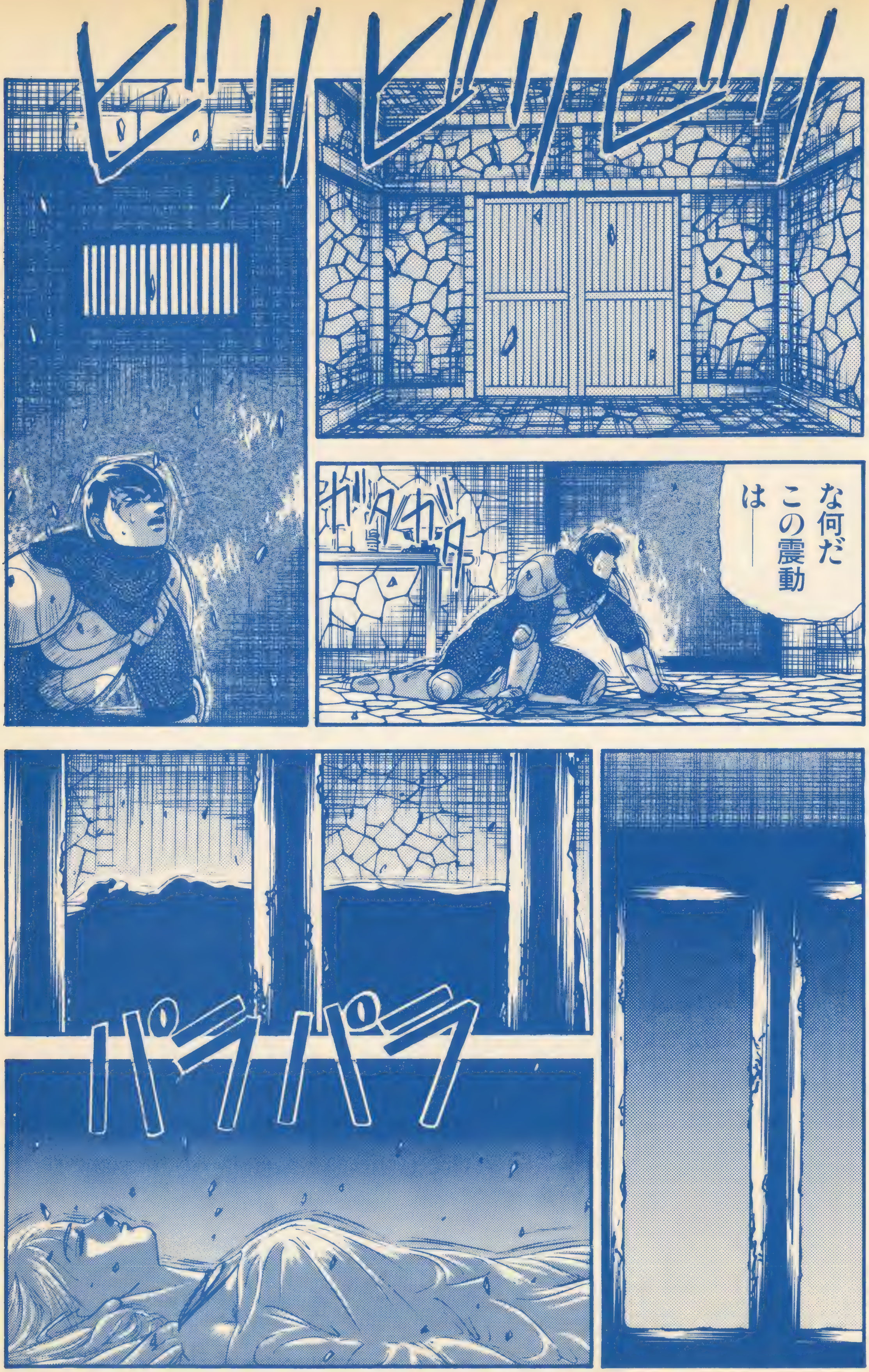
●うぃーす。今月から、このコーナーを担当させていただくことになった依田（よだ）っス。よろしくっス。最近、月並みだけど、ストリートファイターIIにハマりまくってるっス。（この話し方よそう）それで、編集部でもやってる人いるんだけどみんなそれぞれキャラクターをえらべるのがイカす。たとえば、作山氏は、ガイル。根本氏は、ちょっと前まで肌が緑色だったのに、今は張り手の練習してるし（編集部で）、僕は、操作の楽な春麗ってかんじで。やっぱ対戦が命だよ。痛て、痛ててて!!根本さん、張り手しないで下さいよ、こんな所で。

おハガキ・イラスト待ってます

♥「弦奏王」も大人気発売中、ただ今「ウィザードリィ小説アンソロジー」を熱筆中の手塚一郎氏におたよりを出そう。「弦奏王」の感想、イラストなど何でもOKです。返事を希望と書いておくと、多少遅くなるかもしれませんが、絶対に書くと本人は言っています。アンソロジーが終わったら、「最後の竜〜」の続編を予定。

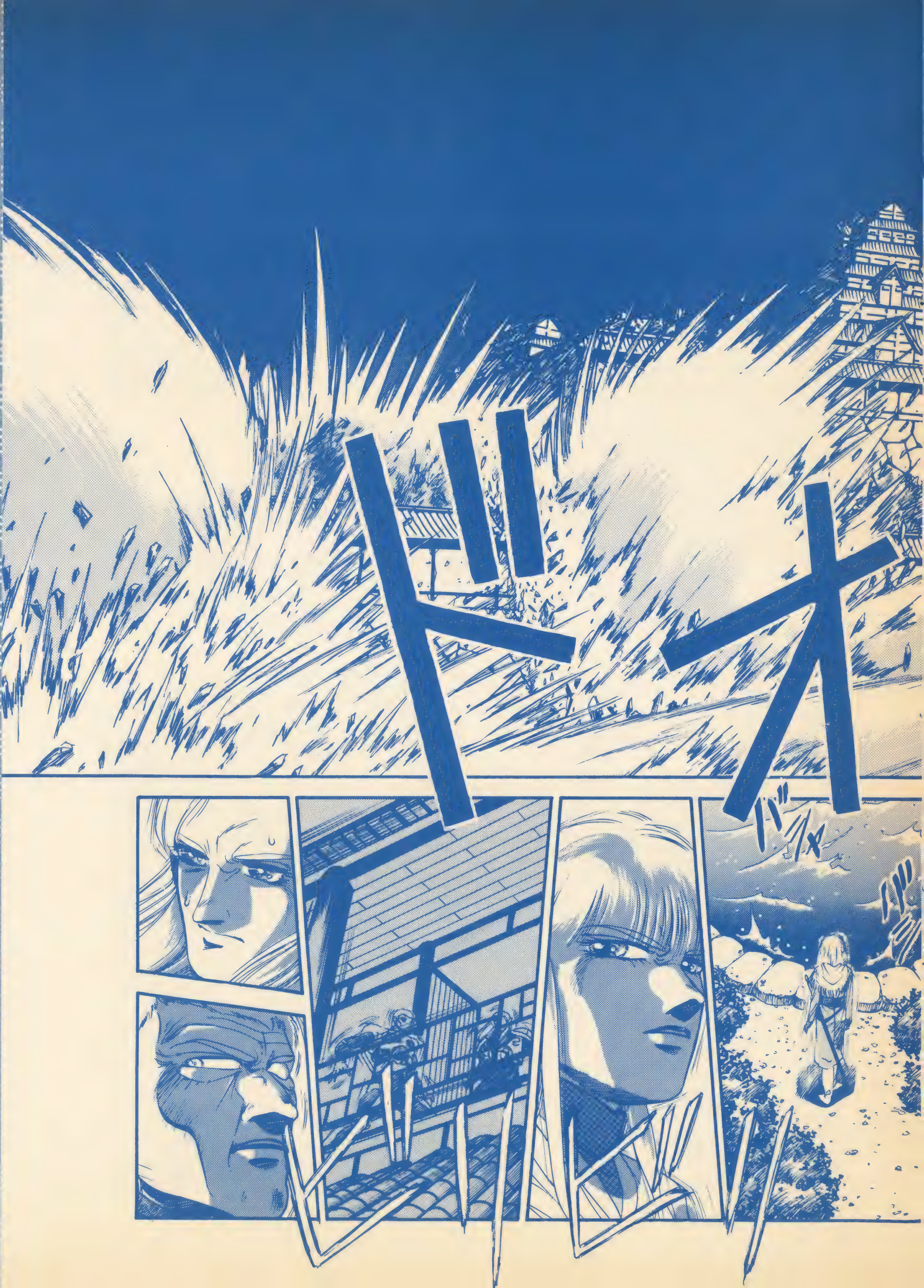
あて先＝〒102東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER!編集部 手塚一郎係まで。





おハガキ・イラスト待ってます

♥仕事と学業の両立にガンバリながら「ウィザードリィ・小説アンソロジー」の執筆に命をすりへらしている、ベニー松山氏にはげましのおたよりを出そう！　「風よ。龍に届いているか」の感想や、今後の作品へのリクエストなどを添えてもらえれば、より嬉しい。と本人は言っています。小説のカットを描いている高橋政輝氏にも楽しいおたよりを出してね！　あて先＝〒102東京都千代田区麹町5－5－5　JICC出版局　HIPPON SUPER！編集部　ベニー松山／高橋政輝係まで。



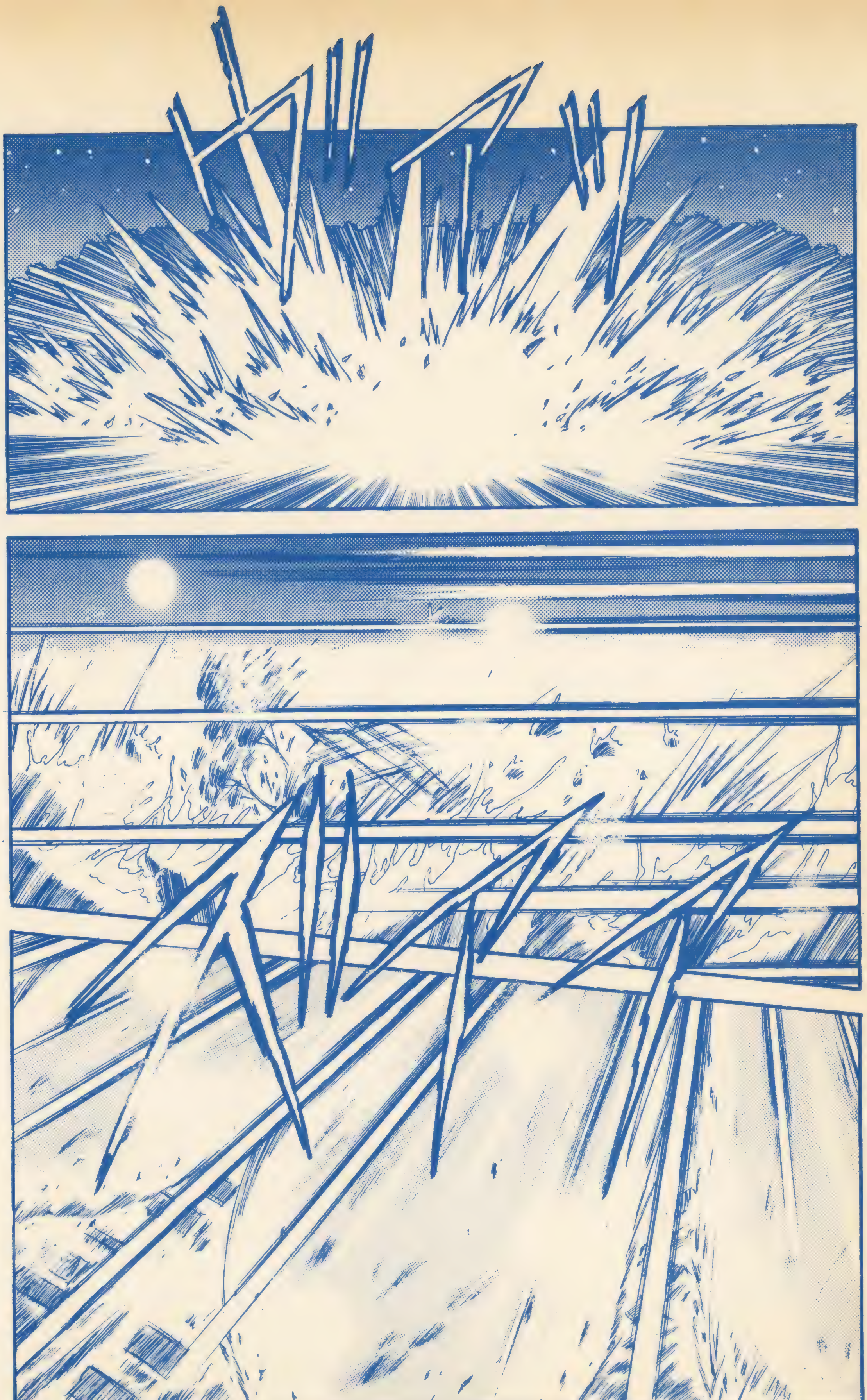
おハガキ・イラスト待ってます

♥単行本も大好評。ますますがんばる石垣環さんにはげましのおたよりを。感想やイラスト、似顔絵等も大歓迎。御一緒にお送りください。
あて先＝〒102 東京都千代田区麴町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部 石垣環係まで。



H・Sの期待の新刊本

●佐山アキラ、手塚一郎、ベニー松山、豪華3名の作家がウィザードリィ小説のもとに集まった！ 個性のかたまりの3人が描くウィザードリィの世界が、じっくり味わえる短編小説集「ウィザードリィ・小説アンソロジー」。HIPPON SUPER！編集部・編　予価1200円(税込み)　7月上旬発売予定！



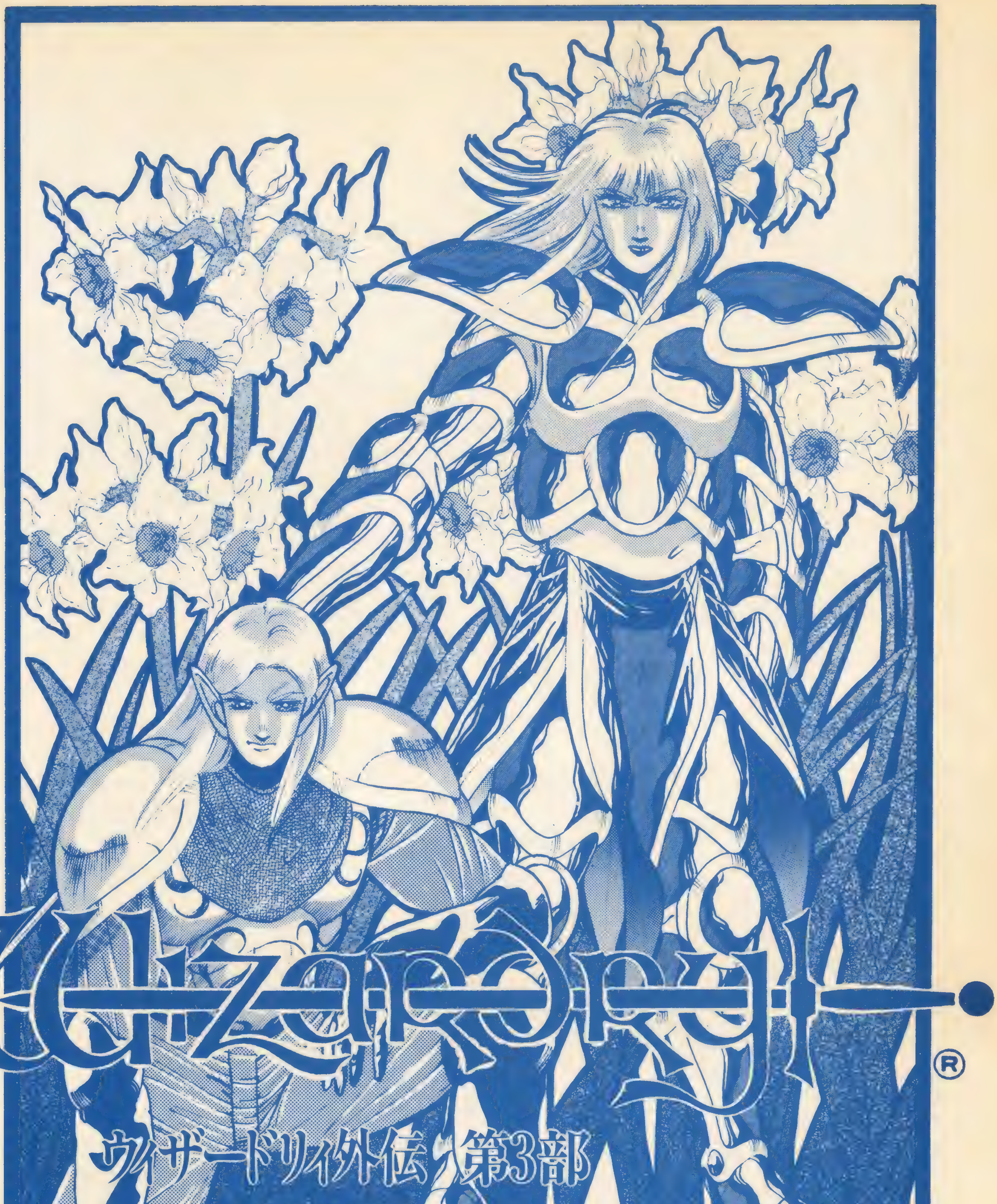
コメント募集

●マイクロネットでは、発売中のメガドライブシミュレーションゲーム「シーザーの野望」を遊んでいただいた方々の感想を募集しています。みなさんの生の声が、「シーザーの野望2」に生かされるかもしれません！ 「ここが良かった。あそこがチョットな…。」などなど何でもけっこうです。さあ、今すぐハガキで！
あて先＝〒102東京都千代田区麹町5−5−5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部 シーザー感想係まで。



スタッフ募集のお知らせ

◉HIPPON SUPER！編集部では、只今、編集・ライタースタッフを募集しています。ゲームはもちろん、ファンタジーやコミックに興味のある方、大歓迎です。履歴書に、写真を添付のうえ、〒102東京都千代田区麹町5－5－5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部「スタッフ募集」係までお送りください。編集・ライター経験のある方優遇しますが、未経験者でももちろんOK！ 勤務時間は応相談。ただし、東京在住、18歳以上の方に限ります。



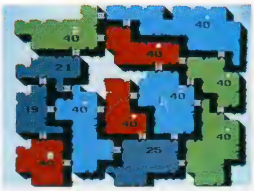
第5話「出陣」

作/石垣環



1〜3人プレイが可能な3モード

■ツッパリウォーズ・モード	主人公を選択して全マップの全エリアを征服するのが目的。
■ツッパリスク・モード	8つのマップから1つを選択し、全エリアを征服すると勝利。
■タイマンバトル・モード	キャラクター5対5の勝ち抜き戦。先に5人倒したチームが勝利。



これがマップ画面。
各エリアを戦いによって占領し、縄張りを拡大していく。敵エリアに攻撃をしかけると団体バトル画面になる。



これが団体バトル画面。
攻撃には肉弾戦の他にアイテムが使え、今使っている"ポリス"は、敵味方の区別なく補導してしまう。



これがタイマンバトル画面。
団体バトル画面で番長どうしが接触するとこの画面になる。ここは1対1のアクションゲームで、互いの特長を生かして戦え！

サミーの最新情報が聞ける、サミー・ユーザーズテレホン
(03)3847−0730

サミー工業株式会社
〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル5F
TEL.03(3847)7571

サミー

MD

1本の大いなる収穫と多くの小粒なソフトたち

寝ても覚めても大戦略。仕事もやらずに大戦略。ちょっと息抜き大戦略。はまりまくりの典型例をしてしまった……

メガドライブ／ゲームギア用ソフト



担当者名／成沢大輔

先月から今月にかけて、ペット関係ではうれしいこともあり、悲しいこともありの慌ただしい変化が続いた。生き物相手にやっていれば当然の成り行きとはいえ、色いろなことを教えられたように思う。そうそう、この原稿を書いている横で、エイ2匹（クイーンモトロ種）が元気に泳いでおります。見てて飽きないよ。

6月発売リスト

14日	●アークスオデッセイ ウルフチーム／￥8500
21日	●アドバンスド大戦略－ドイツ電撃作戦 セガ／￥8700
28日	●レッスルウォー セガ／￥6000
28日	●エイリアンストーム セガ／￥6000
28日	●セイントソード タイトー／￥6800
28日	●マーベルランド ナムコ／￥7000
22日	●ブルーアルマナック 講談社経営総研／￥8700
28日	●ファステスト・ワン ヒューマン／￥7500

GG

21日	●がんばれゴルビー！ セガ／￥3500
21日	●ハレーウォーズ タイトー／￥3800
29日	●ベルリンの壁 カネコ／￥3800
7月26日	●グリフォン RENO日本テレネット／￥3800

価格は全て税抜きです。

NEWS

▶31日、セガと日本アイ・ビー・エムの共同開発による「テラドライブ」発売。3種類のモデルあり。（詳しくはP24）

MD SPECIAL 攻略

アドバンスド大戦略と長くつきあう法

…と言っても始めれば長いつき合いにならざるを得なかったりするのである

最近、さまざまな人と会ってメガドライブに話が及ぶと、決まってこう言うことにしている。

「『アドバンスド大戦略』はよくできてますよ。他の大戦略シリーズと比べても1、2を争います。断言します」

シミュレーションゲームがイマイチ好きになれなかった私にそこまで言わせてしまうのは何か。なんてったって話題の『シムシティ』もやらずに大戦略一本やり。間違いなく今年一番遊んだゲームである。

えっと、10日間ほど毎日5時間ぐらいは遊んでいたから、少なく見積もっても軽く50時間はやっていることになる。そこいらのRPGならクリアできてるだろう。

だのに、まだ半分程度……じゃない。キャンペーン全42シナリオのうちの12本だけしか進んでいない。4分の1強だけだ。終わらせるつもりではあるが、果てしなく長い時間がかかるのは目に見えている。丸1日24時間プレイして1週間で終わるかどうか。それだけに長い付き合いができるような心構えで始めないことには途中で投げ出すことになってしまうだろう。

まずユニットに対する感情移入の度合いを高めることから始めよう。ユニットの経験値がたまると進化させることができるができる限りさっさと進化させてしまう。ファンタジーSLGにおけるランクアップみたいなモンで、進化したユニットが愛しく（メカフェチみたいだな）なるに違いないだろう。私はなったぞ。

それと、本末転倒のようだが、あまり気を入れすぎてやらないこと。3日徹夜して終わらせちゃる、なんつうのはこのゲームには絶対に通用しない。まあ、10日間寝ずにプレイできるヒマと休力のある人ならいいかも知らないが、ゆっくりと、気長に遊べば飽きもこない。

手元に世界地図を置いておくのも楽しく遊ぶための一計だ。敵の攻撃中にその戦線の実際を見ておけばいい参考になる。

私の道のり
～至ユーゴスラビア～



サンプルロムだけをもらった私は取扱説明書も何もない状態で取りあえず始めてみた。いざとなればシミュレーション担当の塩田君に聞けばいいからである。

が、そんなもんは不要だった。最初の1回はいきなり負けたものの、以降はシステムも理解し、正にどっぷりという感じではまりまくった。順調にケースホワイト、ピョートルクフ、ビスワ川、デンマークまで進んだ。ここまででおよそ10時間ほど。トラブったのは低地諸国だ。ここを3回やり直しすべて期日内にクリアできず。思い悩んで、すべてやり直し。進化をきっちりやりつつ再び挑戦した。結局最初にフランスを占領し、何とかクリア。ここまでで40時間かかった。きっと似たような状況が先のシナリオでもある事だろう。ああ……。



←あーしてこーして…夜はあっという間にふけてゆく



←ユニットの進化が可能になるのが、何よりもうれしい

教訓

多分役に立つ『アドバンスド大戦略』攻略のテクニックあれこれ

- セーブは1週間単位で
- むやみな飛行機での突撃はしない
- 野砲など長距離攻撃できるユニットは真っ先に爆撃、破壊する
- 高経験値のユニットは絶対死守せよ
- 歩兵の数だけ輸送ユニットを作れ
- 進化、改良の時間を惜しむな

索敵モード4種類を解説する。あなたはどれで挑む？

初級

索敵もへったくれもない。マップすべての箇所で敵、味方のユニット丸見えだ

ま、普通のシミュレーションゲームはこのモードである。初心者はまずこのモードから始めると良い。というより、これから始めなきゃ何が何だかわかんないだろうなあ。索敵には索敵なりの面白さがあるんだけど、このモードでプレイしたとて何らつまらなくなることがないのにゲーム造りの偉大さを感じる。

下級

索敵がここから入るが、自軍には一切なしで、敵だけ索敵しなくてはならない

上の解説の意味はおわかりだろうか。そう、索敵の制限が敵にだけかかるのだ。つまり、初級でプレイするより、こちらの方が有利に展開することができる。でも、何だか後味はよくないね。いくら有利でも、公平じゃなきゃズルしているようでどうも……そう考えるのは決して私だけじゃないはずだ。

中級

双方に索敵の制限がつく。範囲以上の敵ユニットは見えず、敵の攻撃も同様

設定を何も変えずにスタートした時はこのモードになっている。ユニットそれぞれに設定された索敵範囲外にいる敵ユニットはマスクされてみることができない。敵フェイズのユニットの動きも見ることができない。戦闘シーンだけだ。これぞ大戦略の醍醐味を満喫できるモードである。でも、敵フェイズはヒマだ。

上級

敵に索敵が設定されず、自軍にのみ索敵がある。初級とまるっきり逆のパターン

これはシビア。敵に情報筒抜けというおっそろしい状態である。普通の戦争だったらまず勝ち目はないわな。これでキャンペーンをクリアできるようなら、あなたはよほど我慢強いマゾヒストなのでありましょう。私はゲームに関しては我慢強くないので、願い下げだけども。ああ、怖いのはいやじゃあ!!

アークスオデッセイ

ウルフチーム／6月14日発売／¥8500（税抜き）●容量：8M●ジャンル：アクションRPG●ROM完成度：100％●バックアップ：パスワード●2P同時可能

パソコンのRPG『アークス』の続編にあたるアクションゲーム。魔女カミストラの復活を防ぐため、4人の勇者たちが全8面を戦う。斜めスクロールと2重スクロールを多用したグラフィックが特徴的。同時2プレイも可能。



←クリスタルは魔法を使うために必要なMPみたいなものだ

斜めスクロールというとウルフチームのメガドライブデビュー作『ＡＸＩＳ』が即座に思いだされるが、正直洗練されきっていなかった。それが『グラナダ』になって（正確には全方位スクロールだったけど）だいぶ良くなり、このゲームで完成に近づいてきたようだ。あまりぎくしゃくしなくなっている。これがまず第一印象。

主人公キャラは4人用意されている。そのうち1人を選んでプレイに入る。ここでまずひっかかった。弓矢を使うディアナ以外大変使いづらいの。それはもう、困ってしまうぐらいに。それが慣れれば……というならまだいいんだけど、操作系そのものに問題があるようで、どうもなじめない。

マップの造りはちょいと複雑だけど、立体的に見せる工夫もなされていて『AXIS』と比べれば格段の進歩だ。ただ、敵を倒しても、復活するタイミングがやけに早いのにはまいったが。



←2人プレイができると多少は楽しくなる。あくまで多少

うーん、実は結構戸惑っているのだ。グラフィカルな部分ではかなりよく出来ているとは思うのだが、アクション性の点ではかなり大雑把に感じられる箇所も少なくない。多くの要素を詰めこんだかわりに、すべて力押しだけで何とかなってしまうような……。アクションとしての駆け引きが薄いのだ。それは無論プレイヤーの好みが大きく左右するのだが、私は支持することはできない。

ただ、システム面での可能性は十分に秘められており、いずれこの結果がフィードバックされた、優れたゲームが生み出されるだろう。私はその時を待ってみたいし、待つだけの価値はきっとあるはずだから。

6

マーベルランド

ナムコ／6月28日発売／¥7000（税抜き）●容量：8M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100％●コンティニュー：あり●1P専用

業務用から移植されたアクションゲーム。ドラゴン族の王子・パコが地底王モウルにさらわれた4人の妖精を救い出すのが目的。マップ全体が遊園地色に統一され、アスレチック性を強く打ち出している。



←グリグリとスムースに傾く。違和感はまったくない

ナムコがメガドライブに参入した時はどうなるかと思っていたが、ここんところの2作（レッスルボール、不思議の海のナディア）でいよいよ持ち味発揮してきてくれて、「ザ・ナムコブック」なんつう物を作った私としてはうれしい（あくまで個人的にだけど）。で、お次は『マーベルランド』の登場である。業務用はほんの少ししか遊ばなかったので詳しくはわからないが、それなりにファンの多いゲームのようだ。実際本誌のランキングでも高いしね。

フム、仕掛けが楽しい上質のアクションに仕上がっている。テーマが遊園地ということでアスレチックのネタには困らないと思うが、それにしてもよく消化してあり、ユーザーを飽きさせないための努力が随所に感じられる。移植自体のレベルも『フェリオス』のように無理矢理な部分がなく、メガドライブで出来る事しかやっていないので、大変スムースだ。



←観覧車から観覧車へ飛び移る空飛ぶモグラに気をつけて！

特に気に入ったのはボスの対決と、その後にあるスターパレードのシーン。対ボスは単純な戦闘ではなく、ポカスカじゃんけんというゲームになっている。『ワギャンランド』のしりとりほどではないが、普通の戦闘よりよっぽど面白い。スターパレードはボーナスステージなんだけど、この背景にナムコのキャラクターたちの像が電飾を施されて立っており、最高に美しい。ぜひ実物を作って、と言いたくなるぐらいである。

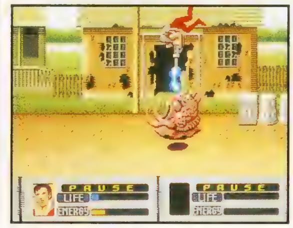
反面、ゲーム性自体がアスレチックであるため、仕掛けがどうであろうと印象が既成のゲームに近くなってしまう。そこが難点と言えば難点。取るに足らないことかも知れないが……。

7

エイリアンストーム

セガ／6月28日発売／¥6000（税抜き）●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100％●コンティニュー：あり●2P同時可能

2年程前に発売された業務用からの移植。グロテスクなエイリアンに襲われた町を救い出すために3人のエイリアンバスターズが戦いを挑む。同時2プレイが可能で、システムは『ゴールデンアックス』に近い。

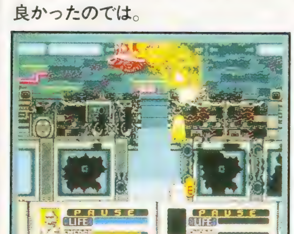


←回転ジャンプしながら攻撃。こういうのはカッコいいが…

移り変わりの激しい今日この頃、業務用で発売されたのはついこの間のような気がするが、実はけっこう前なのね。まったく年くうはずだよ。

基本的には横スクロールの格闘型アクションで、一定数の敵を倒すと先の面へ進むタイプだ。3人の主人公から1人を選ぶところや、ダッシュ、攻撃パターン、特殊兵器のあり方など、すべて『ゴールデンアックス』と同じシステムになっている。ただ横スクロールオンリーではなく、建物内での3Dシーンと高速横スクロールシューティングシーンが付け加えられているのが大きく異なる点である。

そのように『ゴールデンアックス』と差をつけようとする努力は見られるんだけどあまり生かされていないどころか、かえってスケールダウンしてしまった印象さえ受ける。戦闘にまったくといっていいほど重みがない。『ゴールデンアックス』『ダブルドラゴン』『ストリートファイター』など、一定数の敵を倒さないとスクロールしない格闘型のゲームは例外なく攻撃時に手応えが感じられる。1発1発の攻撃にずしっとプレイヤーの手に反応が返ってくる。それがない。火器を使う攻撃方法とダメージを受けた敵のリアクションをもっと考えても良かったのでは。



←3Dシーン。ちょっと単調すぎるように思う

言ってみれば大袈裟さが足りないという事だろうか。また、エイリアンをグロテスクにするなら、もっと『ジノーグ』ばりにしてほしかった。一体の色数が少ないのでせっかくのデザインも魅力が半減してしまっている。決してつまらなくはないのだがアピール度は低い。業務用の迫力はどこへいったのだろう？

5

セイントソード

タイトー／6月28日発売／¥6800（税抜き）●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100％●コンティニュー：あり●1P専用

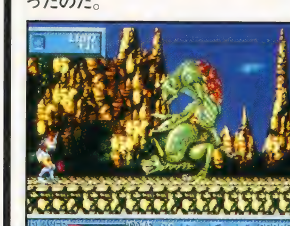
タイトー初のメガドライブオリジナルソフト。その名のとおり剣を持った主人公のアクションゲーム。上下左右のスクロールで、ボスを倒して面クリア。ケンタウロスなどへの変身や、レベルアップの要素が組み込まれている。



←カギを取って出口を探す。けっこうわかりづらいのである

この手の剣振りタイプアクションゲームにはなじむことができない。ジャンルとして嫌いというわけじゃないのだ。『リンクの冒険』以上の物にお目に掛かれないからだ。よほど上手に剣を振らせない限り、敵の動きと剣を振り下ろすスピードが合わなくて、敵とぶつかってダメージを受けてしまう場合が多く、理不尽さが強く出てしまう。剣戟を上手にゲームとして表現できたなら、それだけで素晴らしいのだが……。

やはりと言ってはタイトーに失礼だが、残念ながらそうした剣振りアクションの悪い点は解消されていない。剣の攻撃範囲と敵の動きのバランスが芳しくなく、いつの間にかどんどんダメージを受けてしまう。なるほど、工夫の跡は多く見られる。主人公が人間を含めた4種の形態に変身でき、その目的地形に合った攻撃を選べるなど、面白いし、一定以上の敵を倒せばよろいがレベルアップし、ライフが0になっても1段下がるだけで死なないシステムは親切である。ただ、それだけに剣戟と敵のパターンにより一層の工夫を凝らしてもらいたかったのだ。



←ボス。でかい。攻撃厳しい。戦いづらい。こんなもんかなあ

どんなに面白い工夫も、元のデザインが良くなければほとんど価値をなさない。さすがに『ラスタンサーガ2』ほどではないが、これはと言わせるだけの出来には程遠く、期待に応えているとは言えない。

そう、パソコンゲーム『プリンス・オブ・ペルシャ』や『リンクの冒険』が見せてくれた華麗なる剣戟アクションを目指して欲しかった。毎度おなじみを繰り返していても、ユーザーは決して振り返ってくれないのだから。あくなき剣戟に対する探究を求める。

4

ファステスト・ワン

ヒューマン／6月28日発売／¥7500(税抜き)
●容量：8M●ジャンル：モータースポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●1P対戦可能

ヒューマンのメガドライブデビュー作品はPCエンジンで好評を得たレースゲーム『F1トリプルバトル』の移植だ。ただ、大幅なアレンジが加えられており、3人同時プレイはなくなった。3種類のモードが用意されている。



←2人対戦は上・下段にそれぞれの車が表示される

メガドライブは意外にレース物が不毛なハードで、ことF1に限ると何と『スーパーモナコGP』だけというさみしさ。それだけにこの『ファステスト・ワン』に期待をかけているファンも少なくはないだろうと思う。

で、まず結論から言ってしまう。

『スーパーモナコGP』とは比較にならない。はるかにあちらの方が上だ。

用意されているモードは、全16戦を戦い抜いてチャンピオンを目指す「ワールドチャンピオン」、自由走行の「テストラン」2人プレイが楽しめる「バトル」の3つ。まあ、当たり前の構成だ。

さて、何が良くないのか。

まずはグラフィック。ファミコンのゲームだよ、と言われてもあまり違和感なく受け取れてしまう貧弱さ。同様のことは効果音にも言える。看板にぶち当たった時、ボヨンといったクラッシュにしては何とも情けない音が出るのが象徴的だ。まだ『ファミリーサーキット91』の方がましな効果音である。

それにも増して操作性が悪い。リアルさを増すためだかどうだか知らんが、コーナーをうまく回らせるためのステアリングじゃなく、「難しくしたからこれに慣れてうまく回ってみろ」という開発側の薄ら笑いが浮かんで来そうな意地悪さ。電波新聞社のアナログジョイパッドに対応しているそうだが、何の役にたつのやら。



←まあ、新しさを出そうとする努力は買いますけどね…

まあ、バトルモードで単なる2人対戦以外にコンピュータ車もライバルに入れられるなど、面白いところもあるが、いかんせんとにかく納得いかない点が多すぎるのにはまいった。

3

レッスルウォー

セガ／6月28日発売／¥6000(税抜き)
●容量：4M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●2P対戦可能

いつ発売されたのか、思い出すのも懐かしい業務用からの移植作。大型のキャラクターがアメリカのマット狭しと暴れ回るレスリングゲーム。各地を転戦していく1人プレイモードと2人対戦用のモードが用意されている。



←組み合ったら連打！パワーの高い方の技がかかる

確か『レッスルウォー』って、メガドライブ本体が発売された当時から発売予定リストに入っていなかったっけ。何年越しになるのだろう……。業務用を覚えている人は果たして何人いるのだろうか。

それはさておき、内容はすごくシンプルだ。煩わしい箇所はみじんもない。

その最大の理由は操作系が単純なことにある。パンチ、キック、組み合う、ロープに投げるなど、さまざまな操作はあるのだが、ちょっとプレイすればすぐにおぼえられる。しかも連打が基本になっていて、技のタイミングをどうこうするより、力中心になっているのが良い。

でも、それが逆に単調さを招いてしまっているのも疑いようのないところだ。だってそうでしょ、技が関係なければ腕っぷしの勝負になるわけで、ある程度以上の連打ができれば簡単に何連勝もできる。しかもスピード感がないから、シューティングゲームの連打と違って、まぎらわされるものがなく、直接プレイヤーに疲れを呼び起こしてしまう。ゲームやってる最中にああ、くたびれた！なのだ。



←こうして見ると重量感はすごくあるように思える

また、キャラクターがでかいのはいいが不思議と重量感がなく軽いし、ブレーンバスターで敵をぶん投げた時などに見られる画面の上下反転などはわかりづらいだけでほとんど効果になっていない。

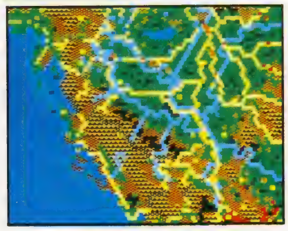
メガドライブのプロレス物は『キューティ鈴木のリングサイドエンジェル』だけで（あれはHだったなあ）、いいすきま埋めになるかと思っていたが、どうも今一つのり切れないゲームになってしまった。何かもう一工夫あれば、がらっと変わったのではないかと思うのだが。

4

アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦～

セガ／6月21日発売／¥8700(税抜き)
●容量：8M●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：90%●バックアップ：バッテリー●4P交互可能

今回、頭でも取り上げている戦術級シミュレーションゲーム。第2次世界大戦中のドイツ軍になり、歴史をひっくりかえす。著名なドイツ軍の戦いが再現されている。キャンペーンのシナリオ数は42、ユニットの種類は500以上。



←広いようで意外と狭い。やってみりゃわかります

本当は頭の記事だけにしておこうかと思っていたんだけど、スペースの都合でもう1度取り上げることにした。

私はスタンダードモードは遊ばずに、ずっとキャンペーンを続けているんだけど、この原稿を書く前に、ちょっと先の方も見といた方がいいかなと思って最終シナリオの「ドイツ」を呼び出してみた。

いやー、すごいね。知らないユニットばっかりなのは当たり前なんだけど、それにしても、である。丁度そばにいた兵器マニアの"友人に教示してもらいながら色いろと見ていったんだけど、各ユニットの強さが今プレイしている「ユーゴスラビア」あたりのレベルじゃないの。自軍も敵も。しかもムチャクチャな包囲のされかたで、よほどうまく立ち回らないと壊滅はまぬがれなさそう。どんなに有利にプレイしていき、歴史をひっくり返すといっても、初期配置自体に変化は出ないわけで、不利な戦いであることは変わらない。きっと、とばしたシナリオの中で、不利なことがあったのだろう（そう思うようにした）。



←悪天候の戦闘シーン。なかなか攻撃がヒットしないのよ

ま、パソコン版の『大戦略』シリーズや光栄の歴史物シミュレーションになじめなかった私としては、ここまではまらせてもらって、すごくうれしい。だってこの手のシミュレーションって、一生遊ぶことなく終わるのかと思っていたから。

多分シミュレーションにおけるリアリティだとか、数字が好きな人には反発を買うゲームなのかも知れないが、なあに、そんなことは瑣末事にすぎない。『レッスルボール』とともに今年のベストに入ることは間違いないだろう。言い切っちゃうもんね。

9

GGゲームギア MAGICAL PUZZLE POPILS

テンゲン／7月12日発売予定／¥4800（税抜き）●容量：1M+64KM●ジャンル：アクションパズル●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●1P専用

ゲームギアオリジナルのアクションパズルゲーム。積み上げられたブロックを破壊し、左右にしか移動できないプリンセスと出会えばクリアとなる。言うまでもなく、ブロックの崩しかたがすべてである。全100面。



←よーく考えないと、最初から行き詰ってしまうことがある

『ハードドライビン』でメガドライブに参入してきた（もっとも、アメリカでは『KLAX』などを出しているが）テンゲンのゲームギアデビュー作。

ん？　クレジットにあるのはMTJ……どっかで聞いたことがある。確か『バブルボブル』や『サイバリオン』をT社（しらじらしい）で作っていた方だ。

いきなり余談から入ってしまったが、素性はそういうことなのである。

さて、ゲーム内容は上記の通りなのであるが、これがなかなか奥深い。ブロックの壊しかたが問題になるだけじゃなく、常に左右に動いているプリンセスをいかに誘導してくるかが重要なテクニックになっているからで、うまくタイミングを考えていかないとすぐに行き詰まってしまう。また、敵キャラやトゲなど各種のフィーチャーにも十分な注意を払わなくてはならない。昔からあった複雑なマップ型のパズルにうまく落ち物の要素が組み合わさって、出来の良いゲームに仕上がった。



←どこにプリンセスを連れてくればいいのかを最初に考える

また、機能的にもなかなか親切で、面の頭にはヒントが出てくるし（出てこない面もあるが、1度ミスするとやり直しの前に表示される）レジューム機能という、面単位のバッテリーバックアップもある。操作性も良い。

ただ、『倉庫番』と同様のステップ数表示が用意されていて、これがあっても悪くはないんだけど何となくじゃまくさい。やっとのことでクリアした面で「もっと少ないステップでクリアできるように頑張りましょう」と言われるのはしゃくだ。

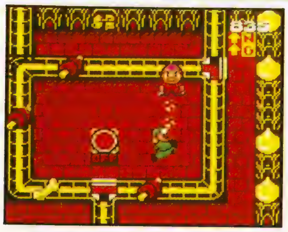
ともあれ、小品ながら質の高いゲームである。お勧めの1品。

7

がんばれゴルビー！

セガ／6月21日発売／¥3500(税抜き)
●容量：2M●ジャンル：アクションパズル●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

何ともすごいタイトルのアクションパズルゲーム。物資不足に悩む某国の工場に侵入し、並んでいる民衆に希望の品を与えるという設定。1ラウンド8ステージで、1、3ラウンドと2、4ラウンドでは異なるゲームになる。



←まず物資がどのように流れていくかをつかまなくては

タイトルは何ともはや……だが、ゲーム性は高く、かなり練り込まれたゲームである。プレイしてみなきゃわからないタイプの典型例だろう。

1、3ラウンドは複雑に組まれたベルトコンベアがあり、その上を物資が流れている。コンベアの流れは床にあるスイッチで分岐点を切り替えることによって変わる。そのようにして民衆が望む物資を並んでいる場所に流していき、すべての民衆に流し終えたらクリアとなる。分岐点は3色に分けられており、それぞれの色のスイッチを踏まないと切り替えることができない。望んでいない物資を送ってもミスにはならないが、一定時間民衆は困った顔をしてしまい、その間に物資を送っても受け取ってくれない。

2、4ラウンドはアミダ状に組まれたコンベアの下に横並びの民衆がおり、取り外しができるアミダの横棒を組み替えて、それぞれに望んでいる物資を送ってあげる。

いずれのモードにも監視員がいて、そいつらから逃げ、また大声攻撃で跳ねとばしながら任務を行なうのだ。

また、特定の物資はゴルビー自身が取ることができ、プレイの役に立つ。



←物資が届くと民衆は大よろこび。そそくさと去っていく

物資だの民衆だのと堅苦しい印象があるが、ゲームはほどよいアクション性とパズル性があり、ルールとその面での物資の流れかたさえつかんでしまえばかなり楽しめる。ただ、監視員の攻撃判定が大きく、大丈夫かなと思っていたのにぶつかってやられてしまうケースが多い。そこが不満といえば不満だが、許容範囲である。そんなに奥が深いゲームじゃないが、手軽さがうれしい。

6

ハレーウォーズ

タイトー／6月21日発売／¥3800(税抜き)
●容量：2M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

業務用『ハレーズコメット』から移植されたシューティングゲーム。ファミコンに移植される際にこの名前に改められた。縦スクロールで、自機がすべてやられるか、一定以上敵を取り逃がすとゲームオーバーになる。



←パワーアップアイテムを取る。初期状態はとてつもなく弱い

ナムコの『パックマン』『マッピー』ほど懐かしくはないが、業務用の頃を思いだすと十分に一昔ぐらいたっている。あの頃は、ゲームセンターにばっかり行ってたっけ。はは……。

ゲーム内容は当時とまったく変わっていない。縦スクロールパワーアップシューティングで、敵を後方に逃がすとパーセント表示のポイントが加算されて、100パーセントになるとゲームオーバーになってしまう。これが当時やけに新鮮だったことをはっきりとおぼえている。

さて、このゲームギア版、なかなかよく移植されている。ハンドヘルド機のシューティングゲームとしてはやさしすぎず難しすぎず、バランスはうまく取れている。はじめる前はゲームギアでシューティングなんぞ……と思っていたが、思いもよらない(失礼)好バランスで、そこそこのめり込んでしまった。



←ボスキャラである。けっこう大きくて、攻撃も厳しい

ただ、やはり問題になるのがゲームギア自体の操作性で、方向ボタンがもう少しまともならもっと面白くなるのに、と感じずにいられない。だからどうしても方向ボタンの連続操作を要するゲームだと、評価が厳しくなってしまう。『ミッキーマウス』や『GG忍』はその点を上手にクリアしており、高評価になったのだが、この『ハレーウォーズ』の場合、少々苦しいものがある。開発側も考えていないわけじゃないんだろうとは思うのだが……。

そうだ、これがゲームギア初のシューティングなんだっけ。多少の操作性の甘さは腕でカバーしてやるぜ、と思える方にはどうぞと勧めるが、私ははっきり言って自信ありません。

5

ベルリンの壁

カネコ／6月29日発売／¥3800(税抜き)
●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度 100%●コンティニュー：あり●1P専用

画面固定型のアクションパズルゲーム。床にハンマーで穴を掘り、そこに敵を落として叩いて倒す。敵をすべて倒せば面クリア。1ラウンドは5ステージからなり、ラウンドのラストにはボスキャラとの対決がある。



←穴にはまった敵をひっぱたく。すると落ちてケーキになる

うーん、と初めて見た時に考え込んでしまった。いや、なにもゲームの善し悪しについてではない。あまりにもどっかで見たことがあるような気がして。

動いている敵を待ち伏せて3回ハンマーを叩き穴を掘る。『平安京エイリアン』と『ロードランナー』の組み合わせ。

穴に落ちた敵をひっぱたく。マイナーだけど好きな『ミスターDO！VSユニコーン』の印象が強い。

後者はそのゲーム性じゃなく、ゲームの中で行われる行為が似ているに過ぎないけど、前者では見せ方の違いはあるが、ゲーム性がそっくりに感じられる。

いや、別に昔のゲームからゲーム性を援用してくるのは一概に悪い事ではないし、(時々とんでもなく露骨なものがあるが) うまくアレンジしてあればあるほど別の面白さが芽生えてくる。



←プレイすればするほど釈然としなくなるのであった

じゃあここでそんな古いゲームのことばかり思いだしてしまったのはどういうことか。それは思いだしたゲーム以上の何かをどこにも感じられないからだ。

なるほど、画面の表示方法は異なるし、アイテムやボスキャラとの対決もある。しかし、それらの新要素はゲーム性に重大な影響を及ぼすわけではなく、ただ単に付け加えられているに過ぎない。付加価値とアレンジに対する考え方が甘い。

敵のアルゴリズムにも良くない点があって、時々はまったような状態になってしまうのには閉口した。

結局、詰めを欠いたということなのだろう。もう一工夫、いや二工夫もあれば見違えるようなゲームになると思うのだが……。

4

グリフォン

RENO日本テレネット/7月26日発売/¥3800(税抜き)
●容量：1M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●コンティニュー：なし●1P専用

戦車で地上を進んでいく縦へのスロースクロールのシューティングゲーム。ただしなぜか空中面もある。新型戦車を開発した博士の娘が、敵にさらわれた博士を救いに行くというストーリー。全4面構成。



←ゲームギアではあまりにツライ戦い。指疲労度は抜群に高い

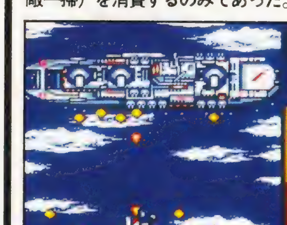
えー、指が疲れました。

『レッスルボール』以上に。

同じ今回紹介の『ハレーウォーズ』などかわいいくらい。

スロースクロールの全方位型でしょ。斜め方向には思ったとおり入らないし、敵の攻撃をよけよけとしてボタンをいれる時、力が入りすぎてしまう。しかも『レッスルボール』のようなスピード感があればまだしばらくの間は忘れていられるものの、スローな分まともにきちゃって、ゲームオーバーの時は親指をぶんぶん振っている。この操作性、何とかならなかったのか？

ゲーム自体の難易度も結構高めで、敵のアルゴリズムがかなりいやらしかったりする。2面のボスなど、どうして！　というぐらい攻撃が激しく、しかも固い。勘弁して〜〜と叫びつつ、空しくボンバー（ザコ敵一掃）を消費するのみであった。



←そうそう、発売は7月26日に延びてしまったのである

言わせていただくなら、およそゲームギアというハードの特性からはずれたゲームである。これがメガドライブやファミコンならまだ許せる範囲内なのだろうが、ゲームギアである以上、このゲーム造りは甘いとかいうレベルの問題ではない。

はっ、もしかしたら開発側もそのへんの事を理解していたので、いかにも女の子を入れてきたのかも。私ゃこのゲームの広告を見た時に吹っ飛んでしまいましたよ。この女の子がゲームの画面内で活躍するキャラクターならいざ知らず、デモ画面だけだからねえ。安易にやるにもほどがあるのではないか。

ともかく、今一番ゲームギアとはどのようなハードなのか、考え直して次作に挑戦していただきたい。

3

ゲームギア用ソフト

GB

今月はつぶ揃いのソフトが多くて嬉しいぞッ!!

『聖剣伝説』の大特集／　ゲーム序盤の攻略マップもついて読み応え十分なのだ。

ゲームボーイ用ソフト



鈴木一弘
今回からこのページを担当になった鈴木です。今後ともよろしくお願いします。つーことで、カタ苦しいあいさつはこのへんで終わり。まあ、なんだな、レギュラーはこれが初めてだけど、必勝本のころからズ～ッと仕事してるから、別にどうってことはないか。とにかく引っ越し代を稼ぐために一生懸命ガンバルだけだな。

6月発売リスト

7日	●サッカー トンキンハウス／￥3500※
15日	●まじかるタルるートくん バンダイ／￥3500※
21日	●ジャングルウォーズ ポニーキャニオン／￥4800(税抜き)
21日	●チョップリフター2 ビクター音楽産業／￥3400※
28日	●人生ゲーム伝説 タカラ／￥3980※
28日	●聖剣伝説ＦＦ外伝 スクウェア／￥4800※
中旬	●エモやんの20倍プロ野球 ヘクト／￥3800※
下旬	●エアロスター ビック東海／￥3300※
下旬	●ドラゴンズ・レア ＣＢＳソニーグループ／￥3500※

※以外は税抜き価格

NEWS

▶7月末に発売が予定されていたアスキーの海戦シミュレーションソフト「フリートコマンダーVS.」が8月上旬の発売に。対戦機能付きの4635円(税込み)。

▶クエストからの新作は7月下旬から8月に発売される予定の「ブルームランド」。ジャンルはアクションで予価4300円(税込み)。

GB SPECIAL 攻略

ツボを押さえりゃサクサク進む

F・Fシリーズのノリでストーリーはサクサク進むぞ

ファン待望のゲームボーイRPG『聖剣伝説』。同じスクウェアから出ている『Sa・Ga』シリーズとはまったく別モノで、アクションRPGとなっている。人によっては、このアクションRPGという言葉を聞いただけで、眉がヒクッとする人もいるだろう。

でも、そんな心配はまったくいらない！と胸をはっていっておこう。確かにアクションRPGというからには、戦闘がアクションになる。だけどそれほどテクニックを要求されるわけじゃないから、アクションゲームの苦手な人だって、十分に対応できる作りになっているのだ。

ストーリー展開だって、F・Fシリーズのように、本を読むような感じでサクサク進む。ヘタすりゃ『Sa・Ga』シリーズが負けるくらい、ストーリー展開のテンポが良い。意地悪な謎解きも一切ないしね。

要はゲームのツボを、いかにうまく押さえるか!?　それがこのゲームをプレイするときのコツとなるってわけ。そのうち一番重要なのがレベルアップ。ストーリー上、どこかへ移動するときは、その間に2～3レベルは必ず上げておく。ダンジョンに入ったときも同じだ。そうしないと、ゲームが進むにつれ、敵キャラとのレベル差が大きくなり、話が全く進まなくなるのだ。



→敵に触って一撃で死ぬなんてことはまずないので心配無用！

アイテムをうまく利用しないとゲームは進まないぞ！

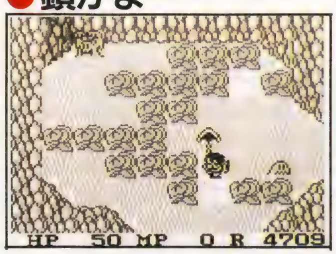
レベルアップの次に大事なのがアイテムの使い方だ。このゲームには、復雑な謎解きが一切ないかわり、地形に合わせて武器を使い分けないと、先へ進めないようになっている。これを頭に叩き込んでおかないと、ハマったんじゃないかとカン違いする人もいる！　だからここでは、どういった地形のときに、どういった武器を使えばよいか説明しておく。これなら、どんな地形に対して武器を装備し直せばいいか、ひと目でわかるだろう。それと、アイテムのカギだけは絶対に使いきるな！　ダンジョンの中で使いきってしまうと、ハマってしまい二度と抜け出せない場所もあるのだ。

●バトルアックス



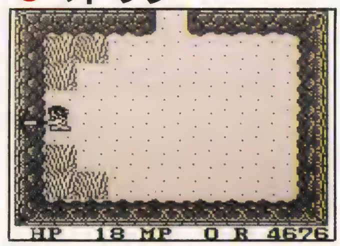
↑木を切り倒し、道を作ることができる。ただし、木の株が残ったところは通ることができないので注意しよう。同じ特殊効果を持つものとして、ウェアバスターという武器もある

●鎖がま



↑写真のような場所で使うと、目の前にある草を刈ることができる。草があったときは通れなかった場所が、このことによって通れるようになるというわけだ。ゲーム序盤でよく使う

●マトック



↑岩やツボ、それに武器で叩くと変わった音のする壁をコワすことができる。これはアイテムだが、同効果を持つ武器としてモーニングスターがある。ただし入手できるのはゲーム中盤だ

●チェーンフレイル



↑写真のように、目の前にある杭にからめれば、その杭のところまで移動することができる。ゲーム中盤以降に入手できる、ファイアフレイルも同じ特殊効果を持っている武器だ

GB RPGとしての聖剣伝説の立場とは？

『聖剣伝説』はグラフィックや雰囲気が、『Sa・Ga』シリーズに似ている。しかし、実際にプレイしてみればすぐに気づくが、システムがまったく別モノである。コマンドウィンドウの置き方、アイテムの種類と使い方、世界観。こういったものを比較してみると良くわかる。

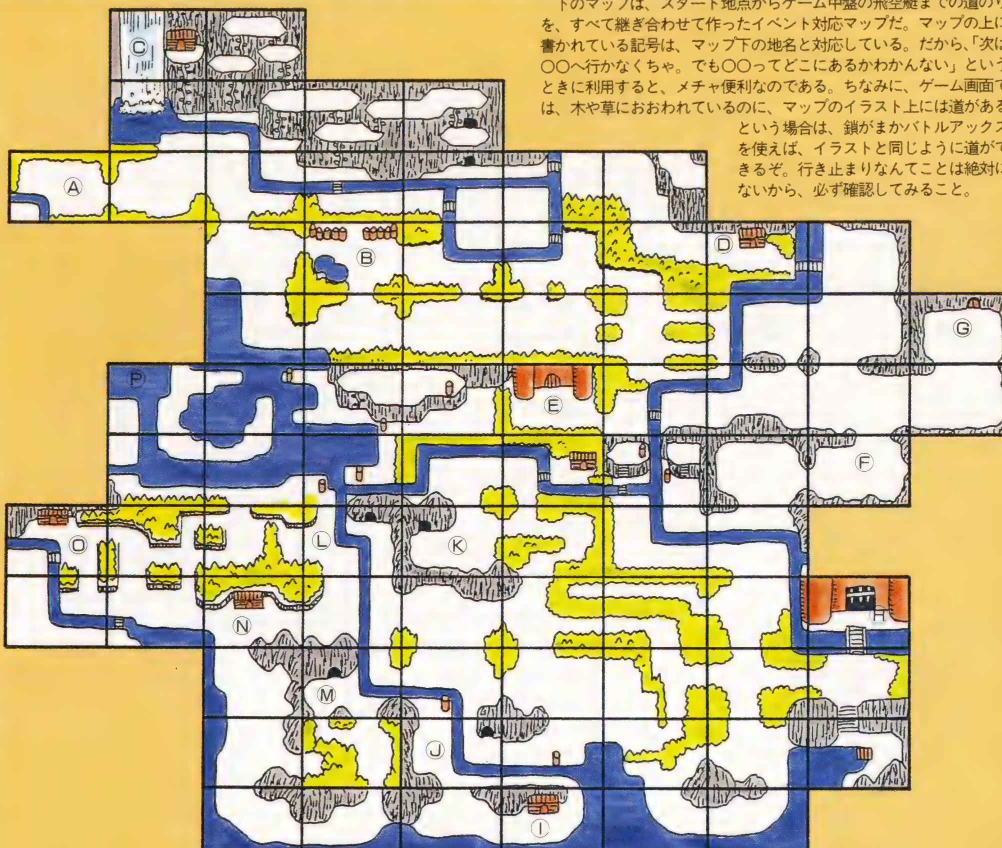
その中でも、一番違っているのが戦闘システムだ。誰が見たって『Sa・Ga』シリーズとは違うんだと、差別化するためにあえてこうしたのかもしれないが、これが実にマッチしている。ゲームボーイでアクションRPGだなんて、と思う人もいるだろう。でもオイラは逆だと思う。どこでも手軽に、というハードの特性を生かすなら、戦闘システムはアクションにするのが一番！　これなら戦闘中でもセーブができるし、敵がいても戦わずに無視できる。まさにゲームボーイにはピッタリのシステムといえるのだ。



↑『Sa・Ga』のようなドラクエ型の戦闘システムだと、戦闘中にセーブすることはできない。でもこれなら、戦闘のまっさい中でもセーブが可能。いつでもやめられるってわけ

点数評価
⑩最高　⑨すごくよい　⑧とてもよい　⑦よい　⑥まあまあ
⑤ふつう　④もう少し　③がんばれ　②もっとがんばれ　①問題外

ゲーム序盤のイベント対応マップ



下のマップは、スタート地点からゲーム中盤の飛空艇までの道のりを、すべて継ぎ合わせて作ったイベント対応マップだ。マップの上に書かれている記号は、マップ下の地名と対応している。だから、「次は〇〇へ行かなくちゃ。でも〇〇ってどこにあるかわかんない」というときに利用すると、メチャ便利なのである。ちなみに、ゲーム画面では、木や草におおわれているのに、マップのイラスト上には道がある、という場合は、鎖がまかバトルアックスを使えば、イラストと同じように道ができるぞ。行き止まりなんてことは絶対にないから、必ず確認してみること。

Ⓐスタート地点
Ⓑトップルの村
Ⓒ滝の横の老人の家
Ⓓ道具屋
Ⓔビンケットの館
Ⓕリザードマンの巣
Ⓖ沼の洞窟
Ⓗヴェンデルの町
Ⓘ道具屋
Ⓙドワーフの洞窟
Ⓚ禁断の廃鉱
Ⓛガイアの洞窟―入口
Ⓜガイアの洞窟―出口
Ⓝ宿屋
Ⓞ道具屋
Ⓟ飛空船

以上の順番は、ゲームのストーリー展開に合わせたもの。この順番でまわるのがベストだ。

ストーリー展開のうえで、難解な謎は一切ない。ただし、自分がこれからどこへ行けば良いのか？　という点で、ホンのちょっと迷うかもしれないところがふたつほどある。そこの部分だけを解説してみよう。

まずひとつめ。Ⓔのビンケットの館へ行くと、月の鏡が必要になる。それにはⒼの沼の洞窟へ行くわけだが、その前にⒻのリザードマンの巣へ行き、リザードマンをすべて倒す。すると、沼の洞窟へ入るために必要な、銀のカギが手に入るのだ。月の鏡を手に入れビンケットの館へ入ったら、ヒロインとチェーンフレイルを手に入れる。あとは入口へ戻れば、ボスキャラとの戦いになるというわけだ。

ふたつめは、禁断の廃鉱への入り方だ。廃鉱に入るとトロッコが置いてあるだけで、それ以外にはどこへも行けないようになっている。でも、それじゃあミスリルを取ることはできないから困ってしまう。そこで必要になるのがあるアイテムなのだが、これはⒾの道具屋へ行けば手に入れることができるのだ。あとはそのアイテムを持ってもう一度廃鉱へ入るだけ。あッ！　と驚くようなイベントがキミを待っているぞ。あとはそこでミスリルを探し出せば、ガイアの洞窟に入れるようになるのだ。

なぜFF外伝なのか？

『聖剣伝説』は、なぜ『Sa・Ga』ではなく『F・F』シリーズとして登場したのか？　考えられるのはただひとつ。このゲームは、『F・FⅣ』としてファミコンで出るハズだったゲームではないか？　ということだ。スーパーファミコンで出る『F・FⅣ』は、最初はⅤとして発表されていたのを考えれば、なんとなくつじつまが合うというもんだ。

だから、F・F外伝と考えるよりも、F・Fシリーズそのものだと考えた方が、本当はいいのかもしれない。だって出てくる武器や防具、アイテム、魔法など、かなり共通したものが多いし、なんつってもあのチョコボが登場するしね。それにウィンドウの置き方やシステムなんかも、『Ｓａ・Ｇａ』とは違って今までの『F・F』シリーズに共通したものがある。

レベルアップシステムだって、どう見ても『F・F』シリーズのノリだ。だって4つのジョブタイプのうち、好きなタイプをレベルアップ時に選択し、そのステータスを上げるなんて、どう考えたって『F・F』だもんな。

それがなぜ『F・F』シリーズではなく、F・F外伝となってしまったのか？　これはたぶん、ファミコン版で出すハズだったⅣを中止にして、スーパーファミコンのⅤをⅣにしたからだろうね。そのかわりファミコン版のⅣのシナリオを、『聖剣伝説』にそのまま使い、F・F外伝として発表したのでは？　とオイラはニランでいるわけだ。



↑ストーリーがメチャおもしろいッ！　ハマるとなかなかやめられないほどなのだ

聖剣伝説 F・F外伝

●スクウェア●6月発売予定●¥4800円（税込）●容量：2M●ジャンル：RPG●ROM完成度：100％●バックアップ：あり●プレイ方法：1P専用

ゲームボーイというハードのことを、実に良く考えて作られたRPGだね。まさにユーザーフレンドリーってヤツだ。戦闘がアクションで、しかも戦闘でもセーブ可能。これなら電車の中でプレイしていても、目的地に着いたところでピタリとやめられる。こりゃ嬉しいね、と。

さらにだ、ドラクエ型の戦闘システムだと、会いたくないところで敵に会ってしまうと、すっごくイラついてしまう。でもこれなら敵が見えているから、もし戦いたくないならよけて通ればよい。つーことは、エンカウントの多さで悩まされることなく、ゲームのストーリーをテンポよく、心ゆくまで楽しめる。

こんなにイイとこばかりのゲームなんだけど、不満点もある。それはダンジョンのマップ表示だ。せっかく行った部屋がマップに追加表示されるのに、外へ出たりコンティニューすると消えてしまう。なんのためのバックアップなのか、ちょっと疑問に思う部分もあるのだ。ダンジョン内でセーブすると、コンティニューしたときにどこにいるのかすぐわからないのは不便だ。

8

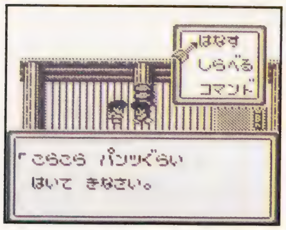


↑ダンジョンのマップがセーブできないという不満はあるものの、アクションRPGの出来としては、ゼルダより上かもしんないね

ジャングルウォーズ

ポニーキャニオン／6月21日発売／¥4800※
●容量：2M●ジャンル：RPG●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：1P専用

キム皇の名でおなじみの木村初が、シナリオとゲームデザインを担当した、ドラクエタイプのRPG。密猟組織ゴード団に連れさられたジャングルパパを助けだし、ジャングルにふたたび平和を取り戻すのが目的。



←笑いあり、涙ありで、ストーリーがとてもおもしろいのだ

『ジャングルウォーズ』は、自分なりに思い入れの強いゲームだ。実はこのゲーム、キム皇こと木林初氏から、「ゲーム製作のお手伝いにいらっしゃい」とお誘いを受けていたゲームなのだ。そのときに渡されたシナリオを読んで、「これはおもしろい、ぜひお手伝いしたいものだ」と真剣に考えた。だがライター業がメチャクチャ忙しいため、結局は3～4回現場に顔を出しただけ。残念だが、ゲーム製作のお手伝いはまたの機会に、ということになってしまったのだ。

それだけに、完全版のサンプルROMをプレイしたときには悔しかったね。こんなにおもしろいゲームになるんだったら、ライターの仕事を捨ててもお手伝いすれば良かったぜ。ゲーム作りはオイラの夢だもんな。いろいろといい勉強になったのに、と思うと「チクショー」って感じだぜ。



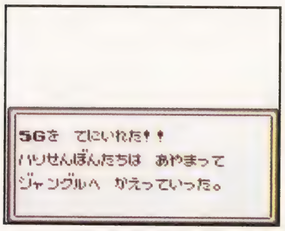
←グラフィックがかわいいので、オイラはケッコー気に入ってる

でもまあ、過ぎてしまったことは仕方がない。そんなことよりもサッサとゲームの評価をするとしよう。

前にくだらないことをグダグダ書いたけど、そういった私情は一切抜きにして、こいつはなかなかおもしろいゲームだ。ふんわか、ほのぼのって表現がまさにピッタリ。出てくるキャラクターが、敵も味方もとにかくカワイイのだ。それもそのはず、キャラクターデザインが、あの、どいたかゆきなんだもんね。桃伝シリーズのキャラクターデザインを担当した人っていえば、RPGファンなら誰でも知ってるだろう。

それにメッセージ関係も、思わずほほえんでしまうようなモノが多い。たとえば戦闘が終わったあとに出る、「○○たちはあやまってジャングルへ帰っていった」などのメッセージなんかがそう。

フツーのRPGだと、モンスターを殺しまくって先へ進むという気分にさせられちゃう。でもこれなら、敵をこらしめるだけという軽～いノリなので、なんとなく目覚めがよい。なにしろオイラは、アリンコ1匹殺せぬ心やさしい男だからね。



←敵キャラがなんとなくかわいく思えるメッセージばかりだ

ゲーム内容の方もなかなか密度が濃く、イベントや謎解きがてんこ盛り。これでもか、これでもか、てな感じで次から次へとプレイヤーを楽しませてくれる。

まあ、欲をいってしまえば、イベントがホンのちょっと多すぎるかな？　て感じがする。そのため、ボーイ、サスケ、ミオの3人パーティーになるのに、少し時間がかかりすぎてしまうのだ。でもストーリーがしっかりしていて、スピーディーにテンポ良く進むので、まったくといっていいほど気にならない。



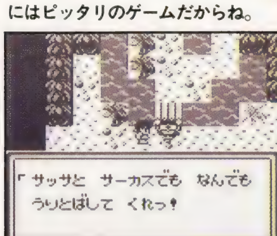
←イベントが盛りだくさんでゲームがダラダラせずに楽しめる

とにかくゲーム全体のバランスの良さはかなりのもの。プレイしていて辛いところはまったくないし、かといってゲームの難易度が低いというわけではない。難しすぎず、だからといって簡単すぎるわけでもない、といったところだ。

さすがシナリオ、ゲームデザイン担当がキム皇だけある。某ファミコン誌でゲームデザイナー講座をやっているのはダテじゃない。それに桃伝シリーズの生みの親、さくまあきらが監修してるんだから、そんなにヘンなゲームになるわけないか。でも考えてみれば、すっごいぜいたくなメンバーで作ってるんだな、このゲームって。

とにかく、これだけしっかりした作りのゲームだから、ドラクエ型RPG、特に桃伝シリーズの好きな人なら、絶対に満足できると思うぞ。それ以外に、RPGを初めてプレイするという人にもおススメしたいゲームだ。RPGの楽しさを知るにはピッタリのゲームだからね。

8



←お猿のサスケ。なんとなくマヌケでいい味出してるよなあ～

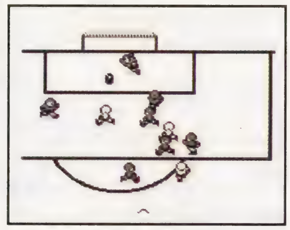
サッカー

トンキンハウス／6月7日発売／¥3500※
●容量：1M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可

イギリス、ドイツなど全8チームの中から好きなチームを選び、ワールドカップ優勝を目指す。ゲームモードは、1回のみ戦える練習モードと、7チームと戦っていくワールドカップモードの2種類。フォーメーション、タイムの選択も可能。

実はオイラ、今はこんな仕事してるけど、学生時代はサッカー青年だったわけ。だから、サッカーの事となるとチトうるさいよ。

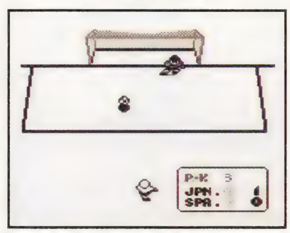
てな前フリはさておき、今回のサッカーゲームの事を話すとしよう。



←動きの良さは天下一品。点滅しているキャラを操るのだっ!!

いきなりで申しわけないけど、ハッキリ言って、今までオイラがプレイしたサッカーゲーム十数本の中でも、3本の指に必ず入るってほどやりやすく、熱中できる！　Bボタンを押すタイミングひとつで、オーバーヘッドキックやスライディング、タックル、ヘッディング、パスなどが、簡単にできちゃうってこともそのひとつだね。

ちょっとキッキングの反則が多い気もするけど、簡単すぎず難しくもない、絶妙なゲームバランスをしている。



←PK戦はかなりの迫力。一瞬の判断ミスが命取りになる！

ボールが高く蹴られると画面がワイドになって、サッカー場が広く見わたせるようになるってのも画期的。また、セレクトボタンを押してもワイド画面への切り替えができるから、前に相手がいるのか、味方がいるのか、スグ判断できるのも◎。

とにかく、細かい部分までキチンと作られているから、楽しくプレイできるのだ。

あと忘れちゃいけないのが、ゲームをプレイしている時の、親指が痛くなるほど熱くなれる臨場感ってやつ。まるで、本当のサッカーをプレイしているような、アナウンサー絶叫の「ゴール前混戦っ！　キーパーボールを大きくクリアーっっ!!」みたいなノリでプレイできるのだ。

ハーフタイムや点数をとったときなど、演出の方も凝っているから、見ているだけでも面白さがつたわるはず。

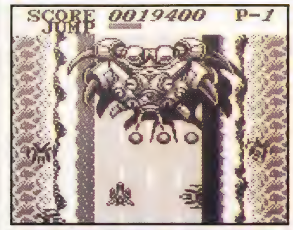
1点を争う好ゲームを期待する人には、もってこいのゲームだ。

8

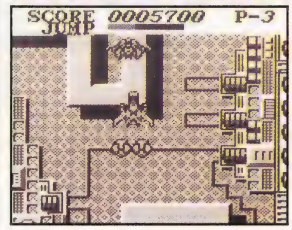
エアロスター

ビック東海／6月下旬発売／¥3300
●容量：1M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

縦スクロールのシューティングに、ジャンプという要素を加えたゲーム。地上では決められた道しか動けないが、地・空両方の敵を倒すことが可能。ジャンプ中は弾を撃つことはできない。また、着地しそこねたらアウトになる。



←道の上にいれば、スクロールアウトしない限り落ちないよ



←大きく見える弾は、ジャンプしてなければ、無視して大丈夫

プレイした途端、いきなり自機が道路の上にいるんで、オイラはてっきり「これはカーレースノリのシューティングか」と思ったね。実際、敵の動きは直線的なものが多くて、逃げるのがうまければ、それだけでステージ最後のボスまでたどりつけそうだ。もっとも、道がところどころ途切れてるんで、ジャンプは不可欠。このゲームがもし、横スクロールだったら、キャラはカエルがハマるね。ちょうどそんな動きだ。

だけど、簡単なのはノーマルモードまで。ハードで始めちゃうと、敵のカタさも、弾の速さもイキナリ2倍だもの。あっという間に集中攻撃でオダブツだ。だから、多少腕に覚えのある人でも楽しめると思うよ。

さすがに3面以降はノーマルでも難しいが、残機数が少ないのが気になる。コンティニュー数も少ない。1発くらったらおしまいなんだから、もう少し余裕が欲しいよ。

弾の種類は4つで、他にサイドを固めるのが2つあるが、オススメはレーザーとオプションの組合わせ。このレーザーは、手を離すと直角に曲がるから、大抵の敵は狙えるね。破壊力も大きいから1発で済むし。ただ、ボス直前まで来たら、スプレットボムに変えた方がいいな。破壊力も抜群だし、方向キーで誘導できるようになっている。

ボスキャラはグラフィックがなかなかで、攻撃方法もいろいろあり、いい味出してる。全体に当たり判定があるのか、全然手ごたえがなくても、弾さえ撃ち続ければ何とかなるってのもラクチン。嵐のような攻撃も、2、3度見ればパターンが読めるしね。

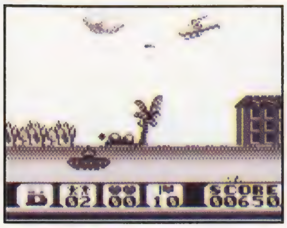
全体的なバランスは、そう悪くないが、敵の攻撃がいまいちワンパターンなので、初心者向けだろうな。

7

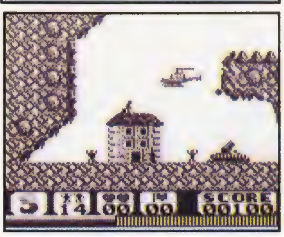
チョップリフターII

ビクター音楽産業／6月21日発売／¥3400※
●容量：1M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：2P交互

ファミコンにあったアクションゲーム『チョップリフター』の続編。敵の捕虜となっている人々を助け出し、味方の基地へと連れ帰るヘリコプターを操る。1つのセクターが3つにわかれていて5セクター、全15面で構成。



←時間制限はないから、こまめに捕虜を連れ帰るのがコツかも



←壁という壁にダメージをくらうから、慎重に行動しようぜ

タイトル画面に登場するヘリのグラフィックが、なかなかシブイぜ。でも、正面から見たヘリっていうのは、テカテカしてゴキブリっぽいんだよな。足もついてるし。

で、オイラは前作をプレイしたことがないから、あくまでこのソフトについて書くことにする。難易度は低め。1面クリアごとにパスワードが出るんで、それさえメモっておけば、フーフー言ってクリアしたところをもう一度って心配もない。背景もアッサリしているんで、キャラを見失うこともない。総じて初心者向けってヤツかな。

ただ、そのワリにはヘリが方向転換しにくい。後ろ向きに進むことはできるけど、弾の出る方向がヘリの向きに固定されてるからな。向きが変わらないとイライラする。しかもモロイ。鳥がカスっただけでダメージをくらっちまう。本物はもっと丈夫だぜ。

捕われの身のくせに、地上をウロついて助けを待ってる人々は笑わせる。ときたま、鳥を撃つと人が落ちてくることがあるんだよな。あれは鳥にしがみついて逃げようとした、根性タップリのやつなんだろうか？　それにしては情けない落ち方をするけど。

ただ、すっごい不満なのは、その面にいったい何人の人々が待っているのか表示されないこと。というのも、墜落したヘリに救助した人が乗っていた場合、その人は死んだことになって、復帰しない。また、敵や味方の弾に当たっても死ぬ。それなのに残りの人数が救出すべき人数以下になると、いきなりゲームオーバーになっちまう。これさえなけりゃ、ヘリの操作に専念できて、シューティングのノリも楽しめるんだがな。

BGMのノリはいいし、操作法に慣れることができればおすすめ。

7

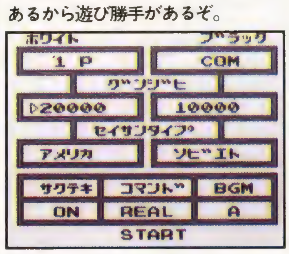
大戦略

ヒロ／6月12日発売／¥4800※
●容量：1M●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：2P対戦可

現代兵器を駆使して戦略を立て、敵国の首都を占領することが目的となる、おなじみのウォーシミュレーション。使用する兵器は40種以上、しかも各国で実際に使われている兵器ばかり。リアルな戦闘をGBで楽しめるのだ。

ここんとこGBはシミュレーションばやり。お待たせってカンジの大戦略が移植されたぞ。長いこと画面を見ていると目がチカチカしてしまうけど、パソコン版に劣らず、ハマれるのだ。

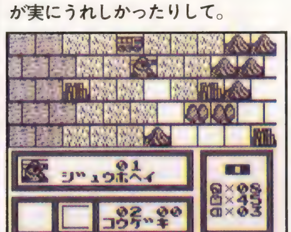
初期設定が、かなり細かい段階まで決められるのはうれしいね。軍事費用の設定をCOM側が10000、こっちを90000と思いっきり差をつけることだってできる。だから初心者だって、金にものを言わせて戦えば勝利をもぎ取れるのだ。戦闘時には、サイドビューで撃ち合うバトルシーンが登場したりして、単調さを防ぐ工夫も見られる。また、用意されているシナリオだって12本あるから遊び勝手があるぞ。



←初期設定画面。生産タイプは米、ソ、独、日の4種類ある

さすがにパソコン版よりはマップ数も部隊編成も少なめだけど、兵器の特徴だって十分細かいと思うし、深い戦略も必要になる。悪い意味にとってほしくないけど、やっぱりマニアック！　という印象が正直なところだね。

オイラがニヤリとさせられたのが、使用する兵器の数々。ブラックホークやMLRSなど、実在する兵器名が使われているのが実にうれしかったりして。



←手近の都市を次々占領していかないと、収入が途絶えるのだ

不満点をあげるとしたら、やはり取っつきの悪さかな。いきなりゲームを始めて、何をやればいいのかわからないのはやはり不親切だと思う。これは他のかなりのゲームにも言えることなんだけどね。セオリーを教えてくれる練習モードを入れるとか、初めてこの手のシミュレーションをやる人に対して、もっと誠実さを見せるべきじゃなかったかな。なるべく、取説などを見ることなしに、勝ちかたがわかるようであればグッドだったのに。

7

人生ゲーム伝説

タカラ／6月28日発売／¥3980※
●容量：1M●ジャンル：テーブル●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：4P対戦可

人生ゲームがファンタジー世界を舞台にしてGB化された。ルーレットを回して出た目の数ぶん、マス目を進む。止まったマスの指示でお金を儲けたり、失ったりする。最終的に一番金持ちになった人が勝ち。最高4人まで遊べる。

タカラといえば人生ゲーム！　というくらいの超有名ボードゲームがGBに登場だ。注目に値するのが、ファンタジー風の味付けがなされているってところ。例えば、職業を選択する場合に魔法使い、剣士が選べたりね。モンスターが登場しての戦闘イベントまである。単なる移植じゃ終わらないっていう意気込みを感じさせてくれるのだ。



←キャラクターはマスの上を跳んで自動的に進んでくれる

だけど、実際にプレイしてみると「ちょっと違うんじゃないかな～」って気になる。だって人生ゲームって、現実の人生を歩むようなイベントが次々に起こるから面白かったんだと思うぞ。それは給料の支給だったり、結婚だったり。また、災害保険をかけておいたので事故ったとき保険金がもらえるとか、これからの人生で起こりそうな出来事を楽しめるところが人生ゲームの素晴らしさだった。ゲーム途中、子供がどんどん生まれちゃって車に乗せ切れなくなるという現象も起こったっけ。舞台をRPGらしい世界にしてしまったことで、全く現実世界とかけ離れてしまったのは、感情移入の点を考えると、ちょいと惜しいな。まあ、まったく別のボードゲームだと思ってしまえばいいのかもしれないけど。

まだ残念な点がいくつかある。大きかったのが、進行がトロすぎるって点ね。画面がなかなか切りかわらないし、メッセージもサクサクめくれてくれない。文字もこのままじゃ読みづらいよ。

次に止まりそうなマスが得するのか、損するのかが前もってわからず、止まってみないとわからないのもいただけない。つまり、次にルーレットを回すとき「1出るなよ1!!」とか「頼むから3出てくれ、じゃないと破産してしまうっ！」みたいな状況が起こるのが、すごろく型ボードゲームの醍醐味のような気がするんだ。

ちょっとキビシイようだけど、人生ゲームファンとして、色々と言いたくなった今日この頃なワケだ。

4

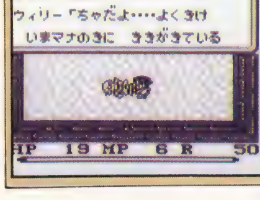
最近、ムチューになって遊んでるソフトが2本ある!!

オイラがゲームボーイを使うのは、ほとんどの場合が仕事。遊びで使うことはめったにない。そんなオイラのゲームボーイが、最近では仕事以外にもフル稼動している。しかも2本のソフトが交互に。

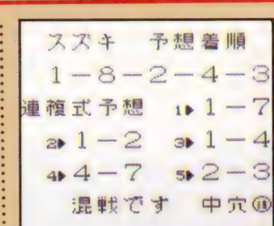
そのうちメインともいえる1本が、『聖剣伝説』だ。本当はお仕事としてのゲームプレイはとっくに終わったんだけど、仕事の合い間や、家でのヒマな時間を利用して、今だに楽しませてもらっている。

だってスッゲェ～おもしろいんだもん。ゲーム全体のノリがオイラの一番好きなゲームの、『ゼルダの伝説』に似ている。ストーリー的には二番めに好きなゲームのF・Fシリーズのノリそのまんま。このふたつの要素が、非常にバランス良くミックスされてるんだから、オイラのゲーマー魂が黙っているわけがない。

でも悲しいことがひとつだけある。せっかくゲームがいいところまで進んだのに、アイテムのカギがないために、それ以上先へ進むことも、あとへ戻ることも



←まるで映画を見てるような感覚で、話がポンポン進んでいく



←馬券を買わなくても、予想するだけで十分に楽しめるのだ

できなくなってしまった。つまりハマってしまったのだ。こうなると、もう一度最初からやり直すしかない。悲しいぜ、フンッ！もう意地でもクリアーしてやる。それまではサンプル返さないぞ。これから『聖剣伝説』をプレイする人は、カギを多めに持ち歩かないと、オイラみたいな悲惨な目に会うから注意が必要だぞ。

『聖剣伝説』以外にハマっているのが、『一発逆点！DX馬券王』だ。こいつは馬券を買わなくても、毎週ヒマさえあればデータを打ち込んで遊んでいる。

まあ、とりあえずは日本ダービーを目標に、勝率のデータ出しといったところ。もし勝ち馬予想の勝率が高ければ、日本ダービーでイッキに大勝負するつもり。結果はまたこのコーナーでお知らせするぜ。

以上が現在オイラが楽しませてもらってるゲームボーイのソフトだ。趣味が先走って、万人向けのおすすめソフトとはいえないけど、オイラにとっちゃ最高のソフト。ヒマつぶしにはもってこいなのだ。

深き眠りから醒めし者、現れ出る



秘剣ラングリッサー。それは、バルディア王家に密かに伝えられてきた神秘の剣である。古代、大陸を席捲した『暗黒戦争』の折りに、その魔力をもって邪神を封じ込め、その身も城の地下深くに封印された。戦乱の時代が過ぎ、神剣の存在は忌まわしき戦いの記憶とともに忘れ去られたかのようだった……。だが、ひとつの邪悪な意志が、今まさに平和なときをくつがえさんとしていた。邪悪なるパワーによって世界制覇をもくろむ、ダルシス帝国皇帝ディゴス。彼は、手にした者に比類なき力を与えるという秘剣をその手におさめるため、バルディアに急襲をかけた！



ラングリッサー



援軍を求めてレディンが落ちのびたサルラスへ、わずかに遅れてナームもまた到着した。

「なに！　バルディアが落ちた？」

ナームがもたらしたのは、偉大なる父王・イルザックの死の知らせでもあった。クリスやソーンも加わり、レディンたちは一路バルディアへと向かう。

「貴様たちがくるのを待っていたぞ」

ダルシス兵の裏をかくはずだった山越えが、逆に敵に待ち伏せを受けるハメになってしまった。前に立ちはだかったのは、全身を漆黒の鎧で包んだ騎士ランス。ダルシス親衛隊いちの使い手であることは、レディンも耳にしていた。

ランスが右手をあげると、彼の部下たちがいっせいにレディンたちを取り囲んだ。兵力の差はさほど大きくないが、敵部隊に精鋭が集められていることは明らかだった。

「ここは私に任せて、王子はバルディアへ急いでください」

「なにをいうんだヴォルコフ！　いっしょに闘おう！」

「王子には、一国も早く城を救っていただかねばなりません。ここは私が引き受けます。さあ、早く！」

老戦士は、そういって短くレディンの肩を抱いた。



「ナーム殿、ソーン殿、そしてクリス殿、王子を頼みましたぞ！」

戦場を脱出する直前、レディンは背後を振り返った。

「ヴォルコフ！」

その瞳に写ったのは、ランスの凶刃に倒れようとしているヴォルコフの姿だった。レディンは、仲間たちに引かれるようにして、バルディアへと進んだ。



SORN
FIGHTER

怒りが、レディンの力の源となっていた。親しき人物ふたりをほぼ同時に失ったのだ。当然ともいえるだろう。

攻め込まれたとき、圧倒的なまでの力の差を見せつけたダルシス軍に対し、レディンたちは正々堂々と勝負を挑んだ。戦いは激しかった。しかし彼らは勝利を勝ち取った。

「このまま敵の本拠地へ向かって進軍を続ける。世界に平和を取り戻すのだ！」

城を取り戻し、短く即位式をすませたレディンは、自らの兵士たちに激を飛ばした。意気の上がる兵士たちは、歓喜の声でそれを迎える。

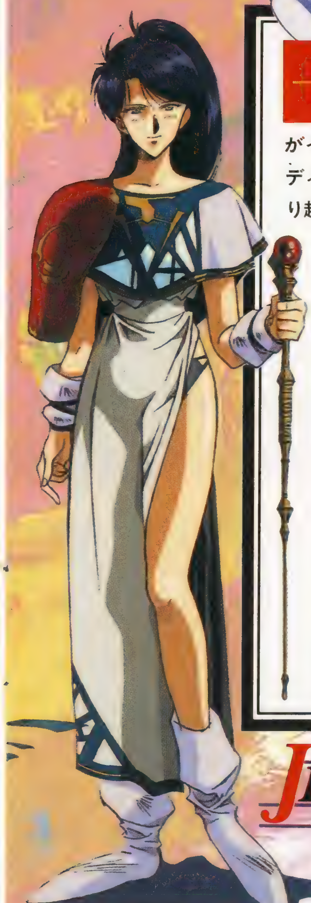
ダルシス軍は、城の奥に隠されていた秘剣ラングリッサーを持ち去っていた。同時に、ラングリッサーが封印となっていた魔物も解き放たれている。剣を取り返し、その上で魔物を封印し直さなければならない。

城とともに、人質となっていた魔導師ジェシカとクロコナイト・テイラー。そして、ひとりで北の要塞を守っていたアルバート。3人が新たに仲間として加わった。レディンたちは、総力を結集してダルシス城へと向かった。異変が起こり始めている。急がなければ。



DUKE HOOKING

NAAM
FIGHTER



JECICA
WARLOCK

一路、ダルシス城へと急ぐレディンたち。中心に近づくにしたがって厚さを増す防衛線を、レディンたちは、力を合わせて乗り越えていった。

湖上に浮かぶ壮麗なツイン・キャッスル。そこが、ダルシス皇帝ディゴスの待ち受ける居城だった。

「みんな、行くぞ！」

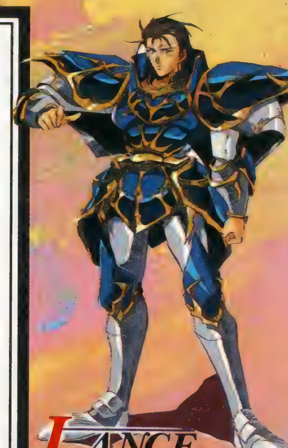
レディンの声を合図に、部隊が四方へ散る。その時。

「待て！　ここから先に通すわけにはいかん！」

主力部隊の正面に、ひとりの男が立ちふさがった。

「きさま！　ランス！」

運命によって結びつけられたふたりの戦いが、いままさに始まろうとしていた。



LANCE
THE RIVAL

そして…
闇の力は2つの影となった

悪しき野望によって人としての心を失った男。ダルシスという巨大な帝国を持ち、その版図を広げることのみがディゴスという男の宿願であった。秘剣ラングリッサーを手に入れることは、そのためのひとつの手順に過ぎない。ダルシスの巨大な力に比べれば、平和主義のバルティアなど赤子の集団に等しい。秘剣を手に入れることは、小さな虫を踏みつぶすほどの苦労もないはずだった。レディンたちの思わぬ反抗が始まるまでは……。



EMPERIOR DALSIS



TAILOR
CROCOKNIGHT

魔の力が凝縮した闇のごとき者、ボーゼル。深き眠りから目覚め、恐ろしいほどの魔力がふたたび彼の全身に満ちあふれてゆく。邪の気を発する笑みが唇を揺らす。彼は見ているのだ。自分を目覚めさせたものたちの戦いを。封印されていた永き闇の報復手段をじっくりと考えながら……。

ーシミュレーションの王道



選手一人、一人が試合をする度に成長! 投げる! 打つ! 走る! 力の全てが一目で分かる、新システム搭載!

SUPER スタジアム

スーパーファミコン用
カセット
7月2日発売
¥8,800(税込)



(社)日本将棋連盟
推薦

初段
森田将棋

(社)日本将棋連盟公認・総合棋力初段

スーパーファミコン用カセット
8月発売予定
¥8,800(税込)

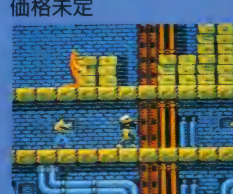


新たなる光の戦士の旅立ち。
シルヴァ・サーガ
SILVA SAGA
ファミリー コンピュータ用カセット
'91夏発売予定
価格未定





ちび猿→超戦士へ!
バイオ・フォース・エイプ
BIO FORCE APE
ファミリー コンピュータ用カセット
'91夏発売予定
価格未定



さあ、あなたも大人のゲーム、ダーツを楽しみませんか。
マジック・ダーツ
MAGIC DARTS
ファミリー コンピュータ用カセット
好評発売中
¥7,700(税別)



君は原潜の艦長だ。ハイテク兵器を駆使して世界統一を目指せ!
トーピドー・レンジ
TORPEDO RANGE
ゲームボーイ用カセット
好評発売中
¥3,800(税込)



商標です。

株式会社セタ 〒143 東京都大田区西馬込2-1-15 K.S.T.BLD.2F TEL.03-3778-6311

SETA



ハイパー
超ファンタジー
シリーズSTART

「ウィザードリィ」小説アンソロジー

COMING SOON!

完成間近
6月下旬発売予定

第一章

ギルガメッシュの店は相変わらずだった。大きな音を立てて扉が開いたというのに、だれ一人顔を上げようともせず、盃を口に運び男どもがこの街で見ることのできる数少ない夢、金と女について大声で論じることに夢中だ。しかし、どこかの間抜けが顔を上げたとしても新たな客がおれだとわかればすぐに興味を失うだろう。ずいぶん長い間この店で飲んでいる。若い冒険者たちにとって、おれはこのうす汚れて猥雑なこの店のインテリアにしかすぎない。

おれはいつもの席に腰掛け、気のいいホビットのバーテンダーに頷いてみせた。いつもの酒をよこせという合図だ。ホビットは凄腕の忍者のような無駄のない滑らかな動作で盃に酒を満たし、おれの前へ置いた。微かに波立つ琥珀色の液体が放つ香りがおれの鼻腔をチクチクと刺激した。初めて淫売宿に足を踏み入れた若造のように、おれははしたなく興奮した。この酒をあおれば、いまおれが抱えている頭痛と口中に広がる嫌な味、絶え間なく襲いかかってくる胸やけと胃の不快感から解放されるのだ。おれは震える手を盃に伸ばし、ゆっくりと愛でるように酒を啜った。えもいえぬ味が口の中に広がり、やがて食道を下っていった。胃がじわじわと暖まっていく。

「ルビィ、昨日のようなむちゃ飲みはするなよ、肝臓がいくつあってもたりないぜ」

ホビットが腰に両手を当てておれを見ていた。おれは笑顔をつくった。とびきりの笑顔だ。この笑顔を見ておれに惚れない人間はいない。髭だらけのドワーフの女であろうともだ。

おれは笑顔を浮かべながら、ホビットに言った。

佐山アキラ・手塚一郎・ベニー松山・著
予価1200円

3人の作家たちによるWIZノベルズ競作、この超豪華版小説企画がついにゴールを迎えようとしている。まず先陣を切って原稿をアップさせたのは佐山アキラ。ここに掲載したのはその出だし。ギルガメッシュの酒場から始まるこの物語り、続きは単行本でときめこう。続く手塚一郎、ベニー松山も脱稿寸前。最後の追い込みの真最中だ。「隣り合わせの灰と青春」「ワードナの逆襲」に次ぐ、新たなるウィザードリィ文学の魅力が、君たちを果てしない迷宮の彼方へと誘う。完成真近、6月末には書店の店頭で会おう。さあ、誰の作品から読み始めようか……。

たちまち感動の嵐！

大反響御礼!!

小説「弦奏王」

手塚一郎・著/定価1100円/絶賛発売中!!



蒼は血の赤に染まり、気がつけば暗黒と月光の乱舞。抜き取られたのは色彩。あるいは魂。美獣の咆哮が響きわたる汚れなき青ざめた砂漠。昏き森へ。放浪と漂泊。忘我と覚醒。そこは無明の谷。闇の泉。夜の道……。

――美しき漆黒の国へようこそ!

発売と同時に読者から寄せられたすさまじい量のお便り。どうもありがとう。著者自らひとりひとりにお返事を書いてます。WIZアンソロジーの執筆の真只中で、まさに嬉しい悲鳴ってところ。が、この勢いとともに第2作以降の構想もふくらんで、創作意欲満々。

まだ読んでない人は、急いで書店へ。今だかつて知らなかった、真の幻想世界が待っています。愛、恐怖、幻想、性……テーマはあくまでも華麗、そして筆致はあくまでも耽美。芳醇な味わいをこめた、本物のファンタジー!

JICC ジック 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER!編集部 ※定価はすべて税込みです。

みるみるうちに 人が集まる。工場が立つ。

6月下旬発売予定

シムシティーのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編／予価800円

他社のゲーム攻略書籍で何度もだまされたあなた。この本は本物です。見たい所をズバリ!! 裏切りなしの全ページ。急所部分を完全露出。秘密を守れるあなただけに、手に取ってもらいたい。



「全てのプレイヤー 全国初公開 待望の究極のノウハウ」

今までどんなにがんばってプレイしてもシムシティで50万人を達成するのは不可能と言われていました。しかし、本誌編集部ゲーマー達の血を吐くような努力が、ついにその壁を打ち破ったのです！

工業地域、住宅地域、商業地域の理想の配分とは何か？ いったいどうすれば50万人もの人を住みつかせることができるのだろうか？ 我々が築き上げた独自のノウハウを、この本を買っていただいた読者の方だけにこっそり伝授します。

6つのシナリオを完全クリア、おまけにスーパーファミコンだけのオリジナル・シナリオまで徹底解説。このゲームの隅から隅までを舐めまわすようにデータ化しました。この本さえあれば、エンドレスのゲーム性に完全終止符を打つことができます。

ハマってしまって不眠症におちいってしまったあなた。悩みはあっという間に解決です。ゲーム仲間に決定的な差をつける、チャンス到来!!

これさえ読めばラクラクきみも50万人を突破できる!!

「私の街はなかなか育たないんですけど・・・」
「どうしても地価が上がらないんですけど、何か良い方法はないでしょうか？」
「原発を作りすぎると良くないことが起こるって本当ですか？」
「無数のマップの中から、どれをどう選べば効果的でしょうか？」

そんなシムシティ・プレイヤーの疑問に、すべてお答えします。これぞ究極のオール・アバウト・シムシティ。これであなたも50万人の壁を超えよう。

JICC ジック 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER!編集部 ※定価はすべて税込みです。

絶賛発売中

PCエンジン版イースI・II・III全集

イースのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編/定価1200円

超美麗！　CDロムバージョンのグラフィックを
カラーページで完全紙上再現！
だからI・II・IIIの名シーンがダイレクトに甦る
また重要ポイントのマップ&イベントを完全データ化
さらに、アイテム・モンスター・魔法の
徹底解説もバッチリファイルしてある
すべてのイースマニアのために、この1冊を……



とにかくこんな本が欲しかったと大評判ですっ！

あまたのゲームフリーク達を産み出した、日本製RPGの最高傑作。そのすべてを1冊で堪能してしまおうというぜいたくな本の登場だ。その移殖のすばらしさ、グラフィックの美しさでは定評のある、PCエンジンCDロム・バージョンのI、II、IIIを、完璧にファイル。だから、上級から初心者まで、すべてのイースマニアにとって最高のバイブルなわけだ。

セールスポイントの第1は、迫力のグラフィックシーンをあますところなく再録したカラーグラビアページ。ページをめくるたびに、プレイのときのあの感動がリアルに甦る。

セールスポイントの第2は、プレイデータ以上の価値がある、アイテム・モンスター・魔法の完全データ。これだけでイース・ワールドに満ちあふれる魅力を堪能することができる。

セールスポイントの第3は、ゲームを完全クリアするために必要なイベント&マップの徹底解説。これさえおさえておけば、長いプレイの道のりも安心なのだ。

で、この本。どのページからもあの名作BGMが響きわたるような、そんな編集をこころがけた。書店へ急ぐべし！

6月下旬発売予定

ドラッケンのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編/予価880円



プレイの臨場感がもっと深くなる！

これはゲームクリアだけを目的としたテキストブックではない。ファイター、マジシャン、スカウト、プリーストの視点と同化して、ともにスリルに満ちたドラッケンワールドの冒険を堪能する導きの書。もちろん、充実したマップ&データがゴールを保証する。さらに加えて、この書の全編に満ちあふれているのは、完全3Dのそのプレイの迫力を究極まで引き出す、幻想世界のイマジネーションなのだ。誰も知らなかったドラッケンの歴史、物語り等々を初掲載。敵キャラを打ち倒したときの興奮が、マイキャラが死んでしまったときの痛みが、あなたの脳天でスパークする！　第一章のホドケンから、第四章ハズルケン、島中央部、そしてエピローグまで、隅から隅までずずいとお楽しみ下さい。もうゲームをクリアしてしまった人も、そうでない人も、どちらも乞御期待。完成真近、間もなく発売です。

DRAKKHEN



中古ソフト情報局

スーパーファミコン
ファミコン
PCエンジン
メガドライブ
ゲームボーイ

人気ソフトの価格相場がスグわかる!!

少ないお金で、楽しめるソフトをたくさん買いたいと思ったら中古ショップ。初期の名作・傑作ソフトが数百円で買えてしまうというから見逃せない！　最近なにかと活気づいてきた中古ショップに足を運んで、新しい情報を発掘してみよう

★中古ソフトトピックス
★新作ソフトの動向を探る
★このソフトを買えっ!!
★千円札一枚で買える良質ソフト
★今だからこそ古き良きソフト

●スーパーファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	ウルトラマン	バンダイ	7800	5800	—	2600	—	ACG。ウルトラマンファン買い
	SDザ・グレイトバトル　新たなる挑戦	バンプレスト	8200	5100	▼300	1900	▼500	在庫豊富。SDファン以外は待ち
	F-ZERO	任天堂	7000	5800	△300	2900	▼100	価格安定状態。中古としては割高
か	グラディウスIII	コナミ	7800	5700	▼200	2900	▼300	再版により値下がり傾向。待ち
さ	シムシティー	任天堂	8000	6600	—	3300	—	高人気。SLGファン以外は待ち
	ジャンボ尾崎のホールインワン	HAL研究所	8900	6400	0	3000	▼300	横ばい状態。買いは×、売りは○
	スーパーマリオワールド	任天堂	8000	6200	△200	2700	▼300	今だ値崩れせず。ファン以外待ち
た	ダライアス　ツイン	タイトー	8500	5100	▼100	2900	▼100	そろそろ買いどき。4000円台狙い
は	パイロットウイングス	任天堂	8000	5600	△100	1400	▼1500	スポーツSLGファン以外は待ち
	遥かなるオーガスタ	T & E ソフト	9800	6800	—	3800	—	ゴルフSLG。まだ割高感がある
	ファイナルファイト	カプコン	8500	6000	▼200	2900	▼100	人気ACG。5000円台前半を狙え
	ポピュラス	イマジニア	8800	5600	▼300	2400	▼600	値崩れ望めず。気長に待って買い

●ファミコン

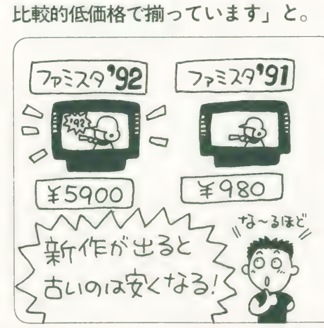
	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	蒼き狼と白き牝鹿　ジンギスカン	光栄	9800	3900	△100	1700	▼400	約定価の3割。光栄ファン以外も
	悪魔城スペシャル　ぼくドラキュラくん	コナミ	5800	4300	△500	2100	△100	シリーズ人気高。値下がりを待て
	アドベンチャーズ　オブ　ロロ2	HAL研究所	5900	3800	△700	1800	△300	PZG好き、ロロファンは買い
	維新の嵐	光栄	11800	6200	△100	3300	▼100	まもなく半値。ファン以外待ち
	いただきストリート　私のお店によってって	アスキー	6800	5000	△200	2600	△200	なかなか値下がりせず。今は待ち
	井出洋介名人の実戦麻雀II	カプコン	8500	6400	△400	2900	▼100	ファン以外は半値まで待っても良
	ウィザードリィIII	アスキー	6500	2400	0	1400	0	価格安定。未経験者はVの前に
	SDガンダム外伝　ナイトガンダム物語	バンダイ	6800	4200	△200	2000	▼100	再版されたが値下がりせず。待ち
	SDガンダムガチャポン戦士3　英雄戦記	ユタカ・バンダイ	6800	4600	△100	2500	▼400	こちらも割高。ファン以外は待ち
	オーバーホライゾン	ホット・ビィ	6800	4800	—	1600	—	横スクロールSTG。まだ待ち
	おぼっちゃまくん	テクモ	6500	5000	—	1800	—	ボードゲームファン以外は待ち
か	ガンサイト	コナミ	6000	3600	△400	1700	▼300	コナミアクションファンは買い
	GUN-DEC	サミー工業	6000	4800	—	1800	—	トップビューカーACG。待ち
	究極ハリキリスタジアムIII	タイトー	6900	4200	▼300	1900	▼500	ファンは買い。それ以外半値まで
	ぎゅわんぶらあ自己中心派	アスミック	5900	4000	△100	2100	△400	片山麻雀ファンは買い。'89年
	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	アスミック	6500	4100	0	2400	△300	ともに低値引。ファン以外は待ち
	KLAX	ハドソン	5800	2900	0	1600	▼200	他ハードで持ってなければ買い
	グランドマスター	バリエ	6500	3200	△200	1400	△200	徐々に下降。2000円台まで後少し
	けろけろけろっぴの大冒険	キャラクターソフト	3980	2900	0	1400	△100	もとが安く低価格。ファンは買い

中古ソフトトピックス

続編ものは高価でもその前作は安くなる

中古価格相場表を見て気づくとおり、今月、5月上旬現在の調べでは、買値の上昇が目立っています。ゴールデンウイークのような長期休暇に照準を合わせた価格設定と言えますね。この時期に、ソフトの発売が集中するのも確か。しかしその反面、新作が発売された続編ものや過去のソフトは安価になる傾向。『天地を喰らう』3980円(FCカプコン)、『ファミスタ'90』1980円(FCナムコ)、『ファミスタ'89』1760円(同上)、『ダウンロード』1980円(PC NECアベニュー)、『モトローダー』2480円(PCメサイヤ)など。「続編欲しさに前作を売って、資金にする人も少なくないですね」と。

ところで、SFCの中古ソフトもかなり品物豊富。「アクトレイザーやボンバザル、SDザ・グレイトバトルなどが、比較的低価格で揃っています」と。



●中古価格相場の〝前比〟とは、前回6月号で調査した時点('91年4月上旬)での様場価格との差を示しています。上昇したものは△で、下降したものは▼です。
前回データのないソフトは—になっています。

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
か	ゴルビーのパイプライン大作戦	徳間書店	4900	3900	——	1400	▼100	落ち物ファン以外は特にいらない
さ	三国志II	光栄	14800	7500	▼100	4500	——	半値近く。暴落後よこばい。買い
	紫禁城	東映動画	5300	3900	——	1600	——	GGがなければMDと好みで買い
	じゅうべえくえすと	ナムコ	7800	3900	▼1000	2800	△300	かなり安価に。2500円～が狙い目
	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	4900	1900	▼700	1000	▼200	今だ人気あり。未経験者は是非
	スーパーマリオブラザーズ 3	任天堂	6500	4800	△500	2500	▼100	4000円台が相場。3000円台に期待
た	ダークロード	データイースト	6800	3800	▼100	2200	0	売切れ状態続く。見つけたら買い
	天地を喰らうII～諸葛孔明伝～	カプコン	8500	6800	——	2500	——	人気シリーズ。まだ割高感がある
	ドクターマリオ	任天堂	4900	3900	0	2200	△200	低価格のGB版か色のあるFC版
	ドラゴンクエスト	エニックス	5500	2000	▼400	1000	▼800	1000円ソフトにはならない。'86年
	ドラゴンクエストII　悪霊の神々	エニックス	5500	1500	▼600	800	▼500	シリーズ中最低価格。買い。'87年
	ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…	エニックス	5900	1500	▼900	600	▼1400	在庫があふれ始めた。買い。'88年
	ドラゴンクエストIV　導かれし者たち	エニックス	8500	2500	△200	1200	▼400	V人気で買値が上昇。未経験者へ
な	ナムコット麻雀III	ナムコ	4900	3600	▼200	1900	▼100	安価。初心者から上級者まで買い
は	パチ夫くん 3　帰ってきたパチ夫くん	ココナッツジャパン	7980	4800	△200	2600	△300	ハンドルはないが遊びやすく買い
	ファイナルファンタジー	スクウェア	5900	3000	▼200	1800	▼200	今なお高い人気。未経験者は買い
	ファミスタ'91	ナムコ	4900	3600	▼200	1900	△100	91以外ならかなり安価で手に入る
	ファミリーサーキット	ナムコ	3900	2800	▼800	1500	▼300	人気衰えず。2500円～手に入る
	ふしぎの海のナディア	東宝	6500	4000	0	2100	△100	品薄でよこばい状態続く。待ち
ま	まじかる★タルるートくん　ファンタスティックワールド	バンダイ	5800	4200	△100	2400	0	高人気、品薄で価格高い。待ち
	ムサシの冒険	シグマ商事	6500	3200	▼500	1700	0	さらに値下がり。3000円切れば
や	夢ペンギン物語	コナミ	5800	3200	0	1500	▼100	良質ACG。これも3000円以下で
ら	ラグランジュポイント	コナミ	8500	5100	——	2500	——	定価の 4 割引き。迷わず買い
	ロックマン	カプコン	5300	3800	0	2200	△200	ACGファンは買い。あとは待ち
わ	ワギャランド 2	ナムコ	5800	4000	▼200	2300	△100	SFC版に備えてプレイしよう。

●PCエンジン

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アウトラン	NECアベニュー	7200	5000	△200	2200	▼100	値崩れ望めず、4000円台前半狙い
	イースIII　ワンダラーズフロムイース(CD-ROM)	ハドソン	7200	4800	▼200	2600	△100	高くも安くもない。ファンは買い
	1943改	ナグザット	7200	4800	△300	2200	▼100	まだまだ値下がり望める。待ち
	F-1　サーカス	ニチブツ	6900	4400	▼900	2700	▼300	'91の発売で値崩れに期待。待ち
	おぼっちゃまくん	ナムコ	6800	4100	△100	2200	▼200	割高。3000円台前半目安で買い
か	カダッシュ	タイトー	6600	4000	▼200	2500	▼900	値下り気味。売り買いは控えろ
	クイズまるごとTHEワールド(CD-ROM)	アトラス	6200	5000	——	2500	——	同じく人気。クイズファンは買い
	コラムス	日本テレネット	6400	5000	▼500	2200	▼100	GT所有者は買ってもいいかも
さ	サイバーナイト	トンキンハウス	6800	4000	△200	2100	▼100	3000円台前半が狙い目。少し待ち
	サイレント　デバッガーズ	データーイースト	6800	4200	△400	1600	▼400	価格上昇。値崩れに期待して待ち
	三国志　英傑天下に臨む(CD-ROM)	ナグザット	8800	5300	▼1500	3100	▼100	大幅値引でもやや高値。まだ待ち
	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	5800	4500	△300	2500	△300	相変らずの人気。値崩れ望めず
	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	6900	4000	△300	2000	▼200	レース好きは買い。それ以外待ち
た	ダウンロード 2 (CD-ROM)	NECアベニュー	6800	4000	△300	1500	△500	割高感あり。2980～3980円狙い
	TVスポーツフットボール	ビクター音楽産業	6700	4000	▼200	2200	▼400	徐々に下がるが割高感あり。待ち
は	パチオ君　幻の伝説(CD-ROM)	ココナッツジャパン	12800	8900	——	3500	——	品薄。ファン以外6000円台狙い
	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	5700	4000	△200	2300	0	イマイチ価格不安定。3000円台で
	フォーメーションサッカー　ヒューマンカップ'90	ヒューマン	5500	4500	▼300	2800	0	相変らず低値引。ファンは買い
	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ	5800	3800	▼100	2200	△100	ファンもそれ以外も買いやすい
	ポピュラス	ハドソン	7800	5800	——	2300	——	SFC所有者以外はPC版が買い
	ボンバーマン	ハドソン	5300	4000	△200	2000	△100	多人数プレイはPC、以外はFC
ま	魔晶伝紀ラ・ヴァルー(CD-ROM)	工画堂スタジオ	7200	4300	▼700	2000	0	値崩れのきざし。しばらく待ち
	マンホール(CD-ROM)	サン電子	6500	4800	△200	2200	▼200	品切れ状態。新品でもあれば買い
	モトローダーII	メサイヤ	6500	4500	△200	1900	0	1 は値崩れ状態。2 はまだ待ち
わ	ワルキューレの伝説	ナムコ	6800	4000	△500	2300	▼100	再版後も品薄。3000円台なら買い

このソフトを買えっ!! 各店のオススメゲーム

お店は狭くても値引き率で勝負！

——大阪府・ドラゴン日本橋店

マルトク電気内の一角で営業。「お店は狭いけど、その分在庫を確保して、どんどん値引きして行きます」と頼もしい。扱っている、中古と新品割合は？と伺ったところ「現在中古ソフトは扱っていません。新品のみです。しかし、新作でも通常は定価の 3 割り引き、旧作については在庫数や人気によって980円～といった状況。新品でも中古並みの価格で販売していますよ。ただ、ハードによってソフトの値引き率が変わることは、あります。SFCソフトの値引き率は若干低いですね。それでも定価の 2 割は引いています」。

皆さんはゲームをしますかという質問には「もちろん、一通りは遊びます。中にはゲームに詳しい人もいて、お客さんのソフト選びに一役買っていますね」との答え。

最後に、中古を扱う予定について伺ったところ「千円均一のセールなど、イベントを用意しています」とのこと。

明るいスタッフの方々が、所狭しと仕事をしている風景が印象的でした。



⇦中古品はなくても量販店並みの値引き率で補っています

●人気ソフト BEST5

	タイトル	価格
1	ウルトラマン(SFC)	¥6240
2	スーパーマリオワールド(SFC)	¥6210
3	Dr. マリオ(GB)	¥1760
4	スーパーマリオブラザーズ 3 (SFC)	¥4550
5	F-ZERO(SFC)	¥5430
6	スーパーマリオランド(GB)	¥1760
7	ラクロアンヒーローズ(GB)	¥2950
8	パロディウスだ！(GB)	¥2580
9	Drマリオ(FC)	¥3320
10	テトリス(FC)	¥3430

コメント欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム／AVG・アドベンチャーゲーム／PZG・パズルゲーム／RPG・ロールプレイングゲーム／SLG・シミュレーションゲーム／STG・シューティングゲーム

●ゲームボーイ

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	F 1スピリット	コナミ	3500	2600	△100	1400	△100	トップビューのF 1ファンは買い
	鬼ケ島パチンコ店	ココナッツジャパン	3500	2600	△300	1200	△200	品薄状態。パチンコファンは買い
か	カーブノア	コナミ	3800	2900	—	1100	—	割高感。RPGファン以外は待ち
	からくり剣豪伝ムサシロード	ユタカ	3500	2700	—	1200	—	時代劇ACG。値崩れまで待ち
さ	Sa・Ga II　秘宝伝説	スクウェア	4800	3900	△100	2100	△100	値崩れせず。RPGファンは買い
	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	4500	3700	0	1900	▼100	PC版同様値崩れ望めず。待ち
	スーパーロボット大戦	バンプレスト	3980	3000	—	1300	—	SDキャラのウォーSLG。待ち
	相僕ファイター　東海道場所	アイマックス	3500	2600	—	1000	—	相僕ACG。しばらく様子見よう
	戦国忍者くん	ユー・ピー・エル	3800	2000	△100	1200	△200	価格安定。2000円切るまで待ち
	ソロモンズ倶楽部	テクモ	3300	2500	—	1200	—	名作FC版の移植。迷わず買い
た	茶々丸パニック	ヒューマン	2900	2300	—	1000	—	ブロック崩し風ACG。やや割高
	トーピドー・レンジ	セタ	3800	2700	—	1000	—	ウォーSLG風ACG。まだ高い
	ドクターマリオ	任天堂	2600	2300	▼100	1400	0	高人気。テトリスファンは買い
な	熱血高校サッカー部　ワールドカップ編	テクノスジャパン	3500	2700	—	1300	—	サッカー。くにお君ファンは買い
は	バブルボブル	タイトー	3600	2600	△300	1300	△300	価格安定。ファン以外待って買い
	パロディウスだ！	コナミ	3800	2800	—	1300	—	FC版より業務用に近い。買い
	ファイナルリバース—最後の逆転—	東映動画	3400	2600	—	1000	—	割高感あり。2000円切るまで待ち
	ファミスタ	ナムコ	3500	2600	△200	1200	0	GBでファミスタしたい人は買い
	ファミリージョッキー	ナムコ	3500	2600	△200	1300	△100	GBでファミジョしたい人は買い
	ボンバーボーイ	ハドソン	3500	2500	△100	1300	0	高人気。ボンバーファンは買い
ま	ミッキーマウス 2	ケムコ	3090	2300	—	1100	—	良質ACG。しばらく様子見よう
	ミニパット	A-WAVE	3400	2200	△100	1200	△200	手軽にゴルフをしたい人は買い
ら	ラッキーモンキー	ナツメ	3090	2400	—	1000	—	ACG。2000円切ったら買うのも良
	リトルマスター　～ライクバーンの伝説～	徳間書店	4200	3200	—	1100	—	動植物が戦うウォーSLG。待ち
わ	ワールドアイスホッケー	アテナ	3500	2700	—	1100	—	スポーツものファン以外は待ち

●メガドライブ

	タイトル	メーカー	定価	中古価格相場 買うとき	前比買	売るとき	前比売	コメント
あ	アイラブ・ミッキーマウス不思議のお城大冒険	セガ	4800	3000	0	1900	0	売切れ多く品薄続く。迷わず買い
	ヴァリテックス	アスミック	6800	5400	—	2000	—	STG。割高、まだ値下がり望める
	ヴォルフィード	タイトー	4900	3300	▼100	1600	△100	価格安定。値上がりする前に買い
	エアロ　ブラスターズ	KANEKO	6000	3800	△100	1800	▼200	STGファン買い。それ以外待ち
か	火激	ホット・ビィ	7700	5900	—	1600	—	ケンカACG。4000台まで様子見
	片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	6800	4200	△200	2200	▼100	再版による値崩れに期待。待ち
	究極タイガー	トレコ	7500	3800	▼100	1500	▼700	STGファン以外は見送るのも良
	コラムス	セガ	5500	2800	▼200	1600	▼100	落ち物ファンもそれ以外も買い
さ	斬　～夜叉円舞曲～	ウルフチーム	8500	3900	▼100	1400	▼800	5割以下。SLGファンは買い
	三国志列伝・乱世の英雄たち	セガ	8700	6800	—	2500	—	割高感あり。5000円台まで待ち
	サンダーフォースIII	テクノソフト	6800	3800	△200	1800	▼200	2980～3980円相場。買って損なし
	紫禁城	サン電子	6500	4900	—	1800	—	待ち。低価格なGG版をおすすめ
	ジノーグ	メサイヤ	6500	3200	△200	1800	0	値崩れ後安定状態。値上がり前に
	シャイニング＆ザ・ダクネス	セガ	8700	5000	0	2600	△200	品物ダブつき始め。しばらく待ち
	JOE MONTANA FOOTBALL	セガ	6000	4400	△300	2200	▼200	高人気安定。3000円台が狙い目
	スーパーモナコGP	セガ	6000	4500	△400	2400	0	こちらも高人気。売値もやや高い
	ストライダー飛竜	セガ	7000	2900	▼100	1200	▼400	良質ACG。ファン以外も買い
た	ダライアスII	タイトー	8900	3800	▼200	1800	▼900	迷わず買い。3480～3980円が目安
は	バハムート戦記	セガ	6800	4100	△100	2200	0	ファンタジーSLG。様子見よう
	ふしぎの海のナディア	ナムコ	6500	4300	△800	2100	△100	新品、中古ともに品薄。あれば買い
ま	魔物ハンター妖子　第7の警鐘	メサイヤ	6500	4500	△300	1600	▼400	ファン以外、半値になるまで待ち
	武者アレスタ	エーワン	6800	4300	△100	2000	▼500	やや割高感。3000円台まで待ち
ら	ラングリッサー	メサイヤ	7300	5800	—	1900	—	F.エムブレムタイプSLG。待ち
	レッスルボール	ナムコ	5800	4300	△100	2100	▼100	超人気、売切れ続出。迷わず買い
わ	ワードナの森　スペシャル	ビスコ	6300	4800	—	1700	—	ACG。割高感あり。今は待ち

千円札一枚で買える良質ソフト

1000円以下のお買得ソフトベスト25！

数年前に発売されたソフトの中古、しかも1000円以下で手に入れられるソフトのうち、お買い徳の〝ソフト〟を紹介。

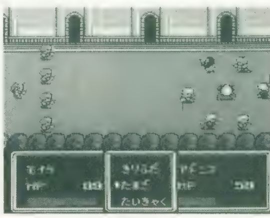
エキサイトバイク680円、グーニーズ560円、サッカー680円、サラダの国のトマト姫980円、さんまの名探偵780円、スーパースターフォース460円、スーパーゼビウス980円、スターソルジャー480円、スターフォース760円、スターラスター460円、スペランカー380円、ゼビウス980円、ソロモンの鐘960円、ドラゴンスレイヤーⅣ660円、ドラゴンバスター860円、ドルアーガの塔360円、バベルの塔960円、ファミリースタジアム280円、マイティボンジャック980円、魔界村480円、迷宮組曲680円、メトロクロス660円、ルナーボール980円、ロードランナー680円、ワルキューレの冒険480円。（以上50音順、5月上旬調べ）

今だからこそ古き良きソフト

亡き父の後を追って半人前の王子が活躍

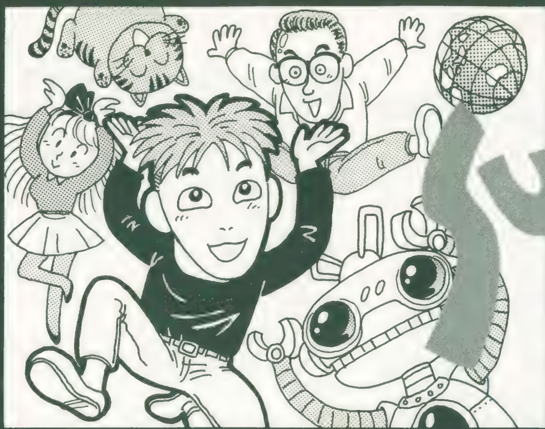
'88年12月にスクウェアから発売された『半熟英雄』。ヘックスを排除した、リアルタイムシミュレーションで進められる。偉大な王を失い、大地は戦乱に荒れた。それを統一するために若き王子となって、少数の部下とともに平和を取り戻すのが目的。初級、中級、上級の3シナリオが用意されている。

全体的にSLGと思わせない作りのおかげで、初心者でもとっつき安く、RPG感覚でプレイできる。王子が、一人前になれるかどうかはキミ次第！



⇦1980～2480円が目安。『2』を待つファンも多い

●価格相場表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータで作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。●わんぱくこぞう 03(3863)0901　●ファミコンシティドラゴン日本橋店06(647)1862



SUPER! テク道場

ゲームクリア、うまくなりたい人必見

新装開店、3年ぶりに復活したテク道場。誌名と同じように道場もSUPER！に。ユーザーの悩み、メーカーの悩みをすべて引き受けます。“困ったときのテク道場”がキャッチフレーズです。

今月の救済ソフト『天地を喰らうII』



1限目講師 UPA山本

●役コマ、レビューでお馴染みのUPA山本です。今月からメイン講師として、テク道場を始めることになりました。悩みがあれば、質問をお待ちしています。はい、そこのキミ。

困ったときの意見箱。最適な答えをあなたに

Q RPGとしてかなり楽しめ、親切なシステムでプレイしやすい。だけど、漢字ばかりの地名や人名に惑わされて、イマイチ目的をハッキリ覚えていられない。小クエストの連続でストーリーができているので、人と人のつながりが、よけいわからなくなってしまう。そこでバクダンの作り方、墓場の正ルートなど重要ポイントの良きアドバイスをお願いします。（清野ケンジ）

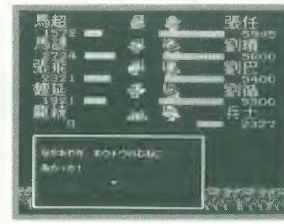
「カプコンの人見です。最近『天地を喰らうII』についての質問が多いので、代表的なものをいくつか答えてあげてもらえませんか？　やはり、イベントがらみの戦闘で、孔明をどのように戦わせるか、がダントツに多いですね。あと、陣形の利用方法や寝ている孔明が、いつまでたっても起きてくれない、などで行きづまっているようです。すべてのプレイヤーが、クリアできますように。（人見）



A 次にやるべきことがわかっているのに、何から手をつけていいのかわからない、といった状況によくおちいることがあるようだ。小クエスト制のためと、個々のキャラクターの役割が非常に大きいことが、理由のよう。さらに、ひとりひとりのキャラクター名を覚えるのが、漢文の勉強をしているようで、こんがらがってしまいがち。本でもゲームでも三國志を知っている人には馴染みやすいんだけどね。「天地を喰らう」シリーズは、ＲＰＧ版三國志と言えなくもないし。

そんなわけで、ユーザーから寄せられた質問・悩みに答えていくことにしよう。

ところで、テク道場が始まった3年前は、私はまだ一読者。そのころは道場に投稿する人だった。といっても質問ではなく、もっぱら回答のほう。「ここのこんな場面は、このようにすればクリアできる」といったような。皆さんも自分で見つけた攻略法をドシドシ送ってください。

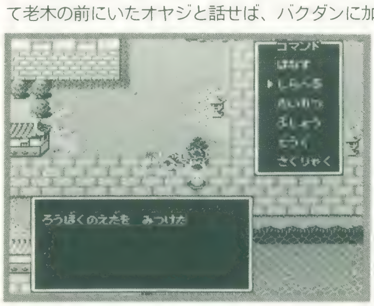


●戦闘中、キャラクターの名前はすべて漢字で表記されている

ふたつの材料でバクダンを作る

▶バクダン職人は柴桑城のオヤジ

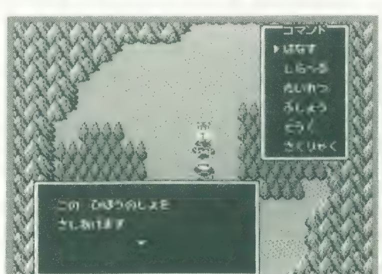
シンヤ城から南西へ向かって森を抜けて行くと大きな岩壁に行く手を阻まれてしまう。他の岩壁とはグラフィックが違っているので、壊せる壁と気づいてもらいたい　そのとおりバクダンで壊す。バクダンは単品でなく、ふたつの道具、“採石”と“老木”を掛け合わせて作ってもらう。サイソウ城の近くにある洞窟内の宝箱から採石を入手。老木はサイソウ城内の１本だけグラフィックが違う木を調べれば手に入る。このふたつを持って老木の前にいたオヤジと話せば、バクダンに加工してくれる



●１本だけ杉のような形の木が老木。その前に立っている髭を生やしたオヤジがバクダン職人。道具をそろえてから話しかけると加工してくれる。そろってなければ関係するメッセージを話してくれる

前半のしめくくり“赤壁の戦い”

▶孔明は戦の大切なメンバー！



●多勢に無勢でも、頭を使えば切り抜けられる。孔明に火法の書を使わせるのだ。するとあたり一面火の海と化し、曹操軍はあれよあれよという間に兵が減っていく。この後しばらく強制ストーリー展開



前半ラストに待つのが、曹桑百万の大軍との戦い　この戦に勝利するには、戦闘のメンバーに“火法の書を持った孔名”がいること。それ以外では100％勝てない。よって火法の書を見つけ出して孔明に持たせ、編成を５人にするか、孔明を軍師から外して戦闘のメンバーに加えなければならない。そして、戦闘が始まったら“どうぐ”で火法の書を選んで使う。すると曹操軍を火に包むことができ、しかも孫権軍の援護がはいって、いともたやすく勝利を収めることができる。これで、前半終了。

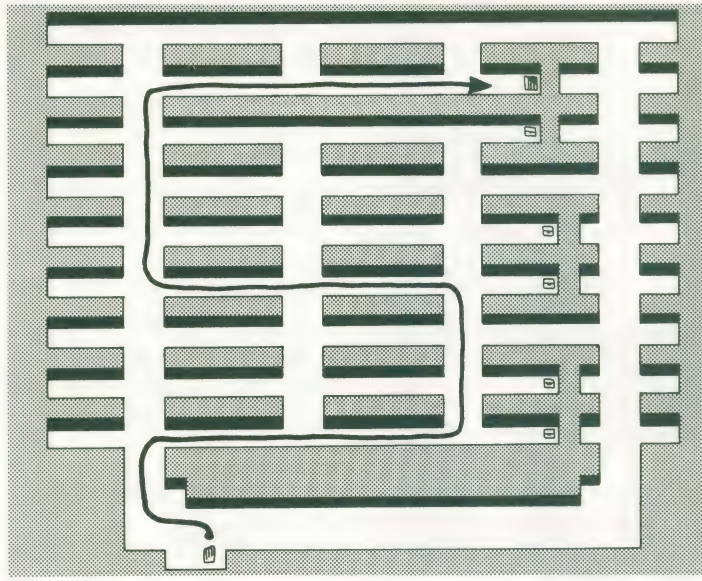
敵武将と戦いながら、東へ西へとウロウロ回ろう！

▶血判状探し、墓場の正しい歩き方

打倒！　曹操グループの証ともいえる“血判状”は景帝の墓場の奥深くに隠されている。墓場の作り自体は単純だけど、墓場荒らしを防ぐために仕掛けが施されている。仕掛けを作動させないためのヒントは、墓場へ来る前に立ち寄ったフスイ城で聞ける。ちなみにヒントは、

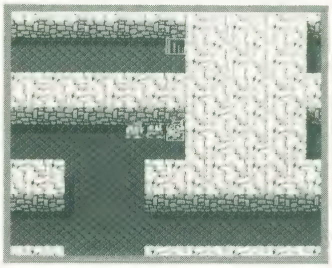
「東へ３つ目の門を３つくぐり、
　西へ３つくぐれば……この先不明」

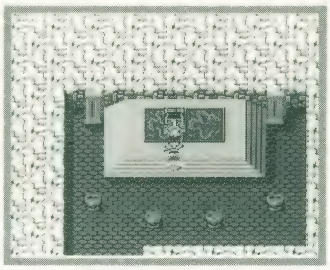
墓場Ｂ２へ降りると区画整理された壁。何のヘンテツもないように見えるが、正しいルートを通らないと、行き止まりにされてしまう。正ルートは右のＭＡＰを参照。階段までたどり着いたら、血判状のあるＢ３へ。十字路の回転床は左右どちらかに方向転換させられてしまうが、場所によって曲がる方向は決まっている。北東へ進路がとれるように進んで行こう。



⬆石の扉が閉まって道をふさがれたときは、一旦Ｂ１へ上がってから、再度Ｂ２へ来れば開く

⬇途中で曲がらずに外周に沿って左回りに歩いたほうが近道。北東の祭壇の上に血判状がある





⬆Ｂ２に宝箱は５つ。そのうち、下から４番目には炎のヨロイが入っている。他にも野営の道具や銀仙丹などの便利な道具ばかりなので、すべて開けたい。しかし、敵も強いので“えんとんの計”を使って移動

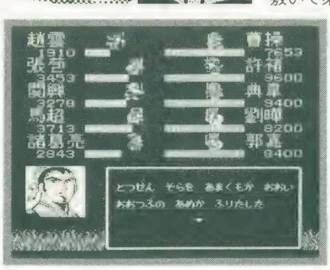
葫蘆谷の合戦で雨を降らす

▶火を消せばあとは白浜戦のみ

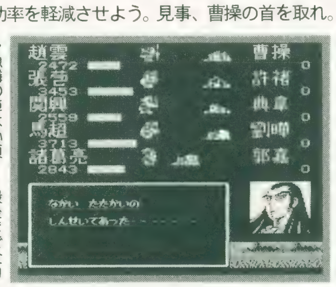


狭い入口がひとつあるだけの、ひょうたん型の地形をした谷が、曹操との再対決場所。以前の赤壁の戦いと逆で、劉備軍が火矢を浴びせられてしまう。ここでふつうに戦っても勝てない。　城の近くにある洞窟内から、天候を自由に変えられる“六甲天書”を入手しなければならない。これを赤壁の戦い同様、孔明に持たせ戦闘で使う。そして雨を降らせば、火矢の業火を消し止められる。こうして白兵戦に持ち込めば、あとは通常の戦闘方法で勝てる。敵軍は策略を多用してくるので右で紹介するように“魚鱗の陣”を敷いて策略成功率を軽減させよう。見事、曹操の首を取れ。

➡孔明が戦える状態じゃないと火法の書使えない。敗戦してしまうぞ－



➡魚鱗の陣は必須！　最後まで全力を尽くして戦わないと痛手を負うぞ

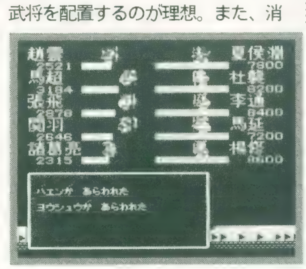


陣形を有効に使って戦おう

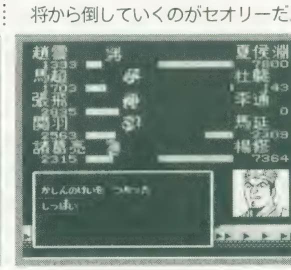
▶魚鱗の陣の真価を見いだせ

ゲーム後半に近づくほど魚鱗の陣が生きてくる。敵の策略成功率が半減し、守備力が上がるというもの。さらに、両翼の武将は策略成功率が上がり、中３人は攻撃力が上がる。よって、中３人に武力の高い武将を両翼に孔明とあとひとり知力の高い武将を配置するのが理想。また、消費ＳＰも８と低く、使い勝手もいい。総合的な攻撃力は“散開”のときより下がるが、結果的にプラスになる。

武力の高い武将に“離間”・離反”の計をかけて同士討ちを狙い、火計・水計でカバー。策略の高い武将には中３人の肉弾戦で攻撃。策略系の武将から倒していくのがセオリーだ。



⬆魚鱗の陣の編成方法は上から順に、知力型・武力型・武力型・武力型・知力型。孔明は１または５番目に位置させるのがよい



⬆武力の高い敵武将に離間・離反の計をかけて同士討ちを狙う。知力の高い敵武将には、力押しで戦い、気休めで策略を使おう

知ってトクする救済コラム

●ゲームスタート後に曹操の配下を借りるとき……「はい」と答えると、武将をふたり借りられる。もし「いいえ」を選択すると、２度と貸してくれなくなる。攻撃力アップなど得になることなので「はい」を選んで、一時の仲間にしよう。

●赤兎馬は誰が持っている？……前半で間もなく手に入る。関羽ひとりを操作しているとき、捕らわれの身となっている劉備の妻に会う。話しかけてパーティーに加えた後、妻の道具を調べると“せきとば”を持っているので、受け取ろう。

●諸葛亮孔明は、どうやって起こす？……せっかく会えたのに寝ている孔明。話しかけても知らんぷり。“しらべる”にすると、起こすかどうかコンピュータに聞かれるので「いいえ」を選択。しばらくして目を覚まして、仲間になってくれる。

アナタの悩み待ってます

先に進めずどーしょーもなく迷っているアナタ、はい、ハガキ書く。技を披露したくてウズウズしてるアナタ、ハガキ書く。ひとりでくすぶっててもしょうがないよ。

※おハガキのあて先※
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER！」
「SUPER！テク道場」係



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます	X．企画
L．私の主張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

ついこの間まで冬だとばっかり思っていたらいつの間にか少し走っただけで汗をかくような時期になってしまった。とか思ってると6月の中旬にもなると雨ばかり降って寒くなりそうだし。寒いのもいやだし暑いのもいや。わがままと呼びたければそうしてちょ。でも夏は裸で歩けるからいいや。んなことするなって。

W-233 マイルフィックの名前の由来

●マイルフィックの名前の由来を考えてみました。マイルフィック＝MAELIFICのMAELは〝MAELSTROM（大混乱）〞のそれだと思います。〝FIC〞は引き起こすという意味。すなわち「大混乱を引き起こす者」ということではないでしょうか。まん中のIは接続詞かな？

（兵庫県・樹の頭）

大学の英語学とかでテーマになりがちな文学的な香りのする意見。楽しみながら学問。なんちゃって。

L-234 ハイマスターへの同情

●ミフネやライカーガスは、ハイマスター以上にクリティカルヒットを出す。あれじゃ忍者の立場がない。かわいそうだ。

（大阪府・D）

ところで、クリティカルヒットのお話を1つ。自分のキャラクターがクリティカルヒットを出すのは敵のHP値より低いダメージを与えたときだけ、らしい。つまりHP50の敵に60ダメージを与えてもクリティカルヒットは出ない、らしい。

J-235 マーフィー君の私生活は？

●マーフィーズ・ゴースト君て普段あんなトコで何してんだ？　1人でつつましく生活しているのかしらん。

（岩手県・ガンダルバ）

そりゃねぇ、1人でいるんだからさ、やることって言ったらねえ。不思議に友好的なことが多いし。だから何だ！

J-236 素朴とは言えない疑問

●「ウィザードリィV」の新システムで、シーフとニンジャはバックアタックができるそうだが、女性キャラにやってもいいのだろうか…？

（新潟県・赤蜻蛉）

やってもいいよ。やってくれたまえ。君ならできる。うん、絶対に君ならできるって。

S-237 姉と弟のスイートタイム

●この間、私の弟が「ウィザードリィのすべて」を見ながら色んなモンスターのポーズをまねして遊んでいたんで私もずっと見て楽しんでいました。ナイトストーカーやハイウェイマンなど私がリクエストしたのもやってくれたんだけど、私が最後に「サッキュバスは？」って言ったら、ちゃんとそのポーズをとるんで笑いました。そしたら弟が「お姉ちゃんもやってよ」と言うのですごく困りました。結局つきあったけど。ちなみに弟は小学2年、私は高2です。

（静岡県・結城さな）

最も気になるのはそのときのコスチュームだろうか。一体どんな姿をしていたのだろうか。ごくん。

W-238 モンスターにも規律がほしい

●GB版でのモンスターの出現パターンはできるだけ系列ごとにしてほしいなあ。悪魔なら悪魔、アンデッドならアンデッドといった具合に。だってIIIの「フラック・ハイプリースト・オークロード・ワーアメーバ」なんて何の関係もないじゃないですか。やはり系列ごとに出現した方がモンスターの上下関係とかがわかっておもしろいと思うよ。

（新潟県・グレたでーもん）

いつもいつも感心・納得の硬派ネタを届けてくれるグレたでーもん。でもさ、似たような敵ばっかりの大グループって旅行みたいで変じゃないか。

I-239 初心会のレポートが来たぞ

●初心会で見たWIZ外伝の事についてちょっと書いてみたいと思います。

街の中のアイコンはそれほど違和感もなく、操作性も十分よかったと思います。迷宮内のグラフィックもなかなか。画面が小さいのが少しもったいない気もします。ドアをさがす、カギを開ける等の新システムも面白そうで、8月が楽しみになりました。

あと、アスキーの人に聞いた話ではスーパーファミコン版のVの方は早くても今年の終わりぐらいになるという事でした。DQVにケンカを売る気はない、ともおっしゃってましたが（笑）。

（千葉県・秋吉崇史）

ゲームボーイ版の制作はここのところ調子良く進んだみたいで、このままいけば今度こそ発売日は延びたりしないんじゃないかと思う。

V-240 ここにもWIZが穏れてる

●フジテレビで毎週水曜日の22：00からやっている番組「運命GAME」の中でウィザードリィの効果音が使われているのを知っていますか？　「I」の戦闘時の効果音とか、冒険者の宿でレベルが上がった時の効果音とかが使われているんです。

（静岡県・ジョッカーアキラ）

実際、最近のTV番組の中でゲームミュージックがチラリと使われることって意外に多い。

Y-241 いきなりまたまた4コマお知らせ

前回でもお知らせした、WIZ4コマ集パート2へのネタ募集。引き続きやってますんでどうぞよろしく。

4コママンガを描くときの寸法は、1つのコマをヨコ60ミリ・タテ41ミリにして、各コマ間を3ミリずつあけて下さい。4コマ以下、以上の時も同条件、4コマ以上の時は5ミリあきで左側に続きをつけて下さい。コママンガは封筒で、友の会出張版へのイラスト等はハガキで送って下さい。

あて先は、〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局 HIPPON SUPER編集部　ウィザードリィ友の会　新4コマ（仮）係まで。どんどん送ってちょーだいな。

X-242 新たなる企画テーマレポート

ウィザードリィファンは研究好きが多い。キャラクターに感情移入してイッてしまう人も多いが、それ以上にデータや言葉の意味にこだわる人が多い。そして皆、数字や言葉を時に物語のよ

うに、時に複雑な計算のように思考をめぐらせ、自分なりの答を示す。その答が正しいか正しくないかは問題ではない。いや、正解はないはずだ。

と、フリが長くなっちゃまずいのでさっそく提案をいたしますか。皆の研究能力、及び努力の大きさを何とか有効に導いてやるべきではないのかと考える。つまり、こちらから研究テーマを与えて、皆に色々な角度から内容を考えてもらい、レポートを送ってもらい、さらにそのテーマに対する答より発展性を求める。何と生産的なお話だろうか。

第１回のテーマは「テレポート」。テレポートと一言聞いただけで、ほらもう色々なものが頭に浮かんで来るでしょ？　マロールにロクトフェイトにワープに石にトラップにまだまだ様々何でもあり。このあまりに大胆なテーマに対して、皆それぞれの意見を述べて欲しいのである。マロールの楽しみ方とか、テレポーターとのつきあい方など、考えるだけで楽しくなる。

と、まあここでのレポートによってウィザードリィの世界をより色々な角度から認識できれば、と思う。多分、〝テレポート〟についてのレポートは次号から２号にわたって発表したいと思っている。では皆さん、がんばって下さい。

V-243 石のネーミングを考えました

●はっきり言うと、希望っていうのも変だ。Dreamer's(空想家) stoneではないかっ！だから不思議な石も〝不思議〟で考えず、〝stone〟で考えてみる。まず英和辞典で〝st〟で始まる〝不思議〟らしき言葉をさがしてみましょう。ハイ〝strange〟てのがありますね。意味を見るとたいていの辞典には〝奇妙な〟と言うのと〝不思議な〟ってのがあります。ここで〝stone〟を〝strange-one's stone〟と考えてみると良いと思います。私は英語はダメですが、たしか〝one〟は不確定な物をあらわすときに使う単語だったと思います。〝不思議〟とは〝考えられないようなこと〟すなわち〝不確定な物〟ではないでしょうか。ウィズのアイテム標示欄は15文字。少なく見積っても、16文字はあります（strangeとoneの間を開けるなら17文字)。ズバリにこれは入りきれないので、短縮したのではないでしょうか。

ゴーインかもしれませんが、私にはこれ以外に思いつきませんでした。

（長崎県・沙羅理修阿）

😊それっぽい。それに同じ意見が他にもあった。実にそれっぽい。

Z-244 各シナリオのタイトルの謎

●さて、突然全く関係ないんですけど、ウィザードリィの各シナリオの英語タイトルを並べてみると、

シナリオ１：
Proving Grounds of The Mad Overlord
シナリオ２：
The Knight of Diamonds
シナリオ３：
Legacy of Llylgamyn
シナリオ４：
The Return of Werdna
シナリオ５：
Heart of The Maelstrom
シナリオ６：
Bane of the Cosmic Forge
そしてゲームボーイ版：
Suffering of the Queen

ぜーんぶ「～of～」というパターンのタイトルなんですな、これが。単なる偶然なのかもしれないけど、ここまで続くとちょっとすごい。さすがにウィズである（意味不明)。

（千葉県・Coin of Power）

😊良い所に気付いた。でもなぜ、最近こんなに知的なネタが多いのか。良いことだが。

※ところで見てもらえれば何となくわかることかとは思いますが、「ウィズ三太郎」は都合により、今回をもって終了とさせていただくことになりました。

😊さてさて、知的なお話が増えてきた今日このごろ、さらなるウィザードリィ文化の発展を目指しての投稿をお待ちしておりますのこと。今回からのテーマレポートと普通の投稿ともによろしくお願いしますわ。

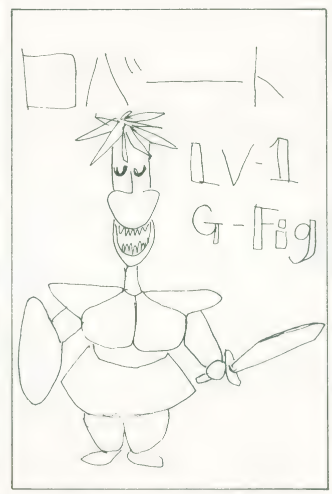
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局 HIPPON SUPER「ウィズ友の会」



↑滋賀県・数井洋



↑埼玉県・たるまる



↑島根県・ふんがほげもが



↑東京都・ジェフポール牧



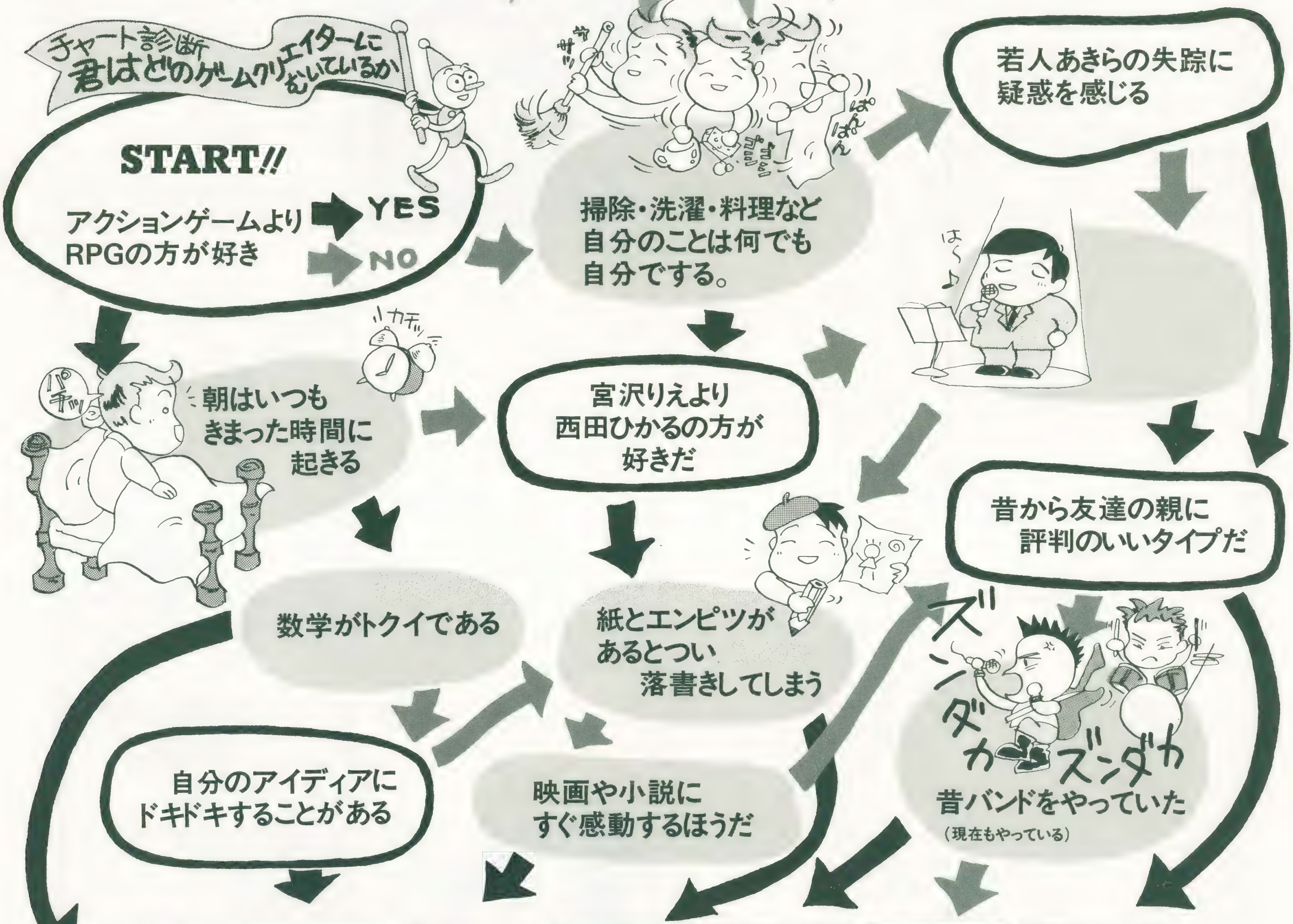
人材募集付き

めざせゲームクリエイター!!

ギョーカイ探険ガイド

ゲームを作ってみたい!! そんなアナタに有力ソフトハウス3社をドーンと紹介!! 憧れの業界のすべてがわかる大特集だ!! まずはゲーム制作スタッフチャートで君に向いている職種を捜せ!!

企画・制作⇨㈱エーワン・アド　構成・取材・文⇨アート・サプライ（島田・伊藤）マンガ&イラストレーション⇨カトーユージ



因数分解と聞いてもアレルギーの出ないアナタは

プログラマー TYPE

プログラマーはゲームデザイナーが作った仕様書をもとにプログラミングを行う。数学的センスと集中力が必要である。

あふれでる才能を止めることのできない天才肌のアナタは

ゲームデザイナー TYPE

ゲーム全体のシステムや演出などありとあらゆることを考えるゲーム作りの大黒柱!! ゲームだけではなく、マンガから政治まで幅広い知識が要求される。

感性のおもむくままに自分を表現するアナタは

シナリオライター TYPE

ゲームの基本となるストーリーを書くのがシナリオライターの仕事である。ゲームデザイナーのユニークな設定を生かすも殺すもシナリオライター次第。

芸術家の心意気を持つ美意識ビンビンのアナタは

グラフィックデザイナー TYPE

原画をデザインしたり原画をもとに点画のようにドットを打っていき、ひとつのグラフィックにしていく。きめ細い技術を必要とする職人芸だ。

音楽なしでは生きていけないファンキーなアナタは

サウンドクリエイター TYPE

タイトルバックやゲーム中にBGMとして流れる音楽を作曲する。ゲーム音楽は何度も繰り返し聴くもので、飽きさせないような音楽をつくることが大切。

バランス感覚にあふれ、バサラなアナタは

プロデューサー TYPE

ゲームデザイナーやプログラマーなどの各スタッフをトータルに管理し、進行させるゲーム作りの言わば総監督である。協調性と責任感も大事なのである。

相手に合わせて臨機応変、調子のいいアナタは

広報 TYPE

自分が作ったゲームをマスコミなどに宣伝する。あるいはイベントなどの企画運営を行うマルチな仕事。初対面でも世間話で場をつなぐのは一つの才能だ。



TO BE CONTINUDE

海のむこうハワイ憧れのワイキキにアミューズメントスポット登場

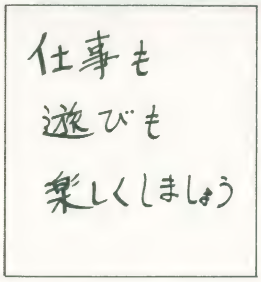


25才で金あり車あり幸せありの男もいる

レーザーソフト

▶レーザーソフト取締役 羽成正己氏はかく語りき

部長室で「ヴァリスIII」のデモ画面をみせてもらった。クオリティの高いグラフィックが実にグーだ。CD・ROMの可能性を追求するレーザーソフト。うーんカッコイイ。



「本来、我々がやってるのは〝遊び〟をつくる仕事ですから、やってる本人も楽しくないと努まらないと思うんです」

●どういった方を求めてますか？

「例をあげていうと、大学の授業に単位っていうのがありますよね。その中の必修科目として、まずゲームが好きなこと。

それから次に選択必修みたいな形で、プログラムかデザインか企画か音楽か、どれかの技術を持っている方ですね。

で、ここまでの方ですと応募の中でも結構多いんです。でも、そういったこと以外に選択科目として、たとえばゲーム以外にも趣味がいろいろあるようなそういう方を求めているところなんで、ただゲームが好きなだけって方ですとやはりちょっと難しいです。社員の中でも、アイドル好きとか歴史好きとかいろんな奴がいます」

●ゲーム業界目指す方にアドバイスを

「ゲームっていうのは、毎回作るものが新しいですから、手本になるべきものが頭の中にしかないんですよ。

それを実際作りなさいって言われても、設計図つくるのも自分だし、そこから作っていくのも自分なんで、自分で仕事を作ってそれをこなすっていうことになりますんで、やはり自発的に動ける人じゃないと難しいですね。逆に言えば規制されないっていうのがありますから、規制されることの嫌いな人で、そういうパワー持っていれば非常に向いていると思います」

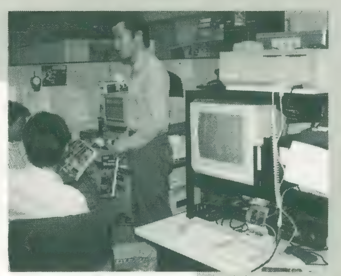
●会社の自慢は？

「今、ハワイの方にアミューズメントスポットを作ろうという話が実際に進行していまして、わりと近い時期にオープンできるんじゃないかなと思うんです。

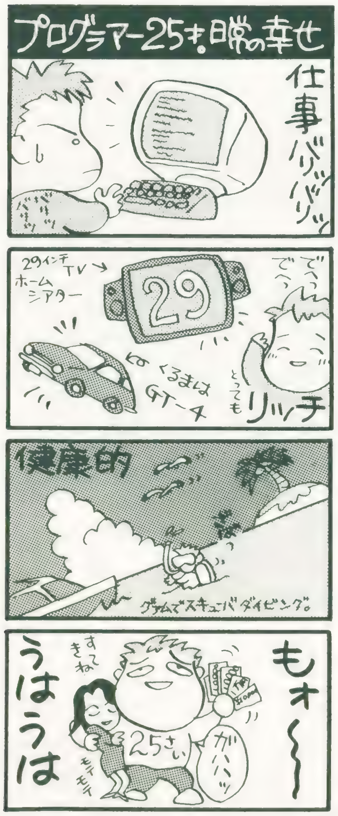
だから、ハワイでアミューズメントの仕事をして、ハワイに住んでみたいという方がいれば、それはそれで不可能な話ではないんです。そういった意味で、私自身としても先がわかんないような、いろんな可能性があるおもしろい会社じゃないかと思うんです」

▼な〜んてコカコーラのように爽やかな笑顔だと思ったら、このお方は4月に入社したばかりの新人デザイナー。うーんフレッシュ。

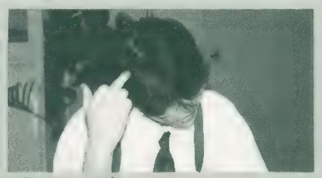




▲このゴチャゴチャと積みあげられたゲーム機を見よ!! CD・ROMはもちろんメガドライブ、スーパーファミコン…。一台欲しいなあ…。

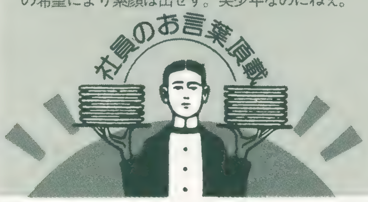


小林淳さん



プログラマー　25歳

「家にいるときまでゲームの顔はみたくない」そうで自分の部屋にゲーム機はない。もっとも先が読めちゃって、遊べないことも多いとか。本人の希望により素顔は出せず。美少年なのにねぇ。



日本のゲームはイマイチ 海外のゲームがライバル

●印象に残っている仕事は？

「ちょうど僕がこの会社に入ったときにCD・ROMの開発がスタートしたんですね。だから誰に聞いてもCD・ROMに関するノウハウがないわけですよ。

でも自分はそれをつくらなきゃいけない。何も知らないのにやらなきゃいけないのが、もの凄くつらかったですけど、やりがいがありましたね」

●休みの日は何をしてますか？

「映画を良く見ますね。家にも29インチのちょっとしたホームシアターみたいなのも入れましたし。映画から企画のアイディアが出る場合もあるんですよ。

あとスキューバダイビングをやってまして、去年はグアムまで潜りに行ってきました。それから車が好きで、今はGT4に乗ってます。でもこれは乗っている時間よりいじくりまわしている時間の方が長い(笑)」

●最近これはスゴイと思ったゲームは？

「最近、日本のゲームじゃなくて、海外のゲームをする機会が多いんですが、向こうのは絵がもの凄くきれいなんです。やられたなって思いました(笑)。

日本のでは、ここしばらくショックを受けたゲームはないですね。だからここ当面のライバルは外国です。少なくともグラフィックに関しては(笑)」

代表作はこれだ!!



ヴァリスIV

「ヴァリスIII」が更にスケールアップした「ヴァリスIV」、いよいよこの夏発表される。「マルチアクションシステム」を導入し、より戦略性、キャラクター性の高いアクションを実現。心して待て!!

◀「SDヴァリス」は夏発売予定。

人材募集欄

●職種／プログラマー、デザイナー、企画
●勤務時間／10：00〜22：00の間で応談
●休日／日曜・祝日（隔週2日の予定有）
●給与／プログラマー20万以上
　その他18万以上
●担当者／羽成

〒162 東京都新宿区下宮比町3・1 津多屋ビル☎03・3235・9088（6月末より大塚へ移転）

TELの上、履歴書をお持ちください。



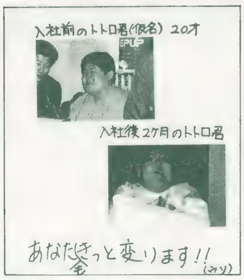
オリジナル映画ビデオに
チョイ役で出るも可能

テクノグラード

ゲームも作れば 本もビデオもアニメも作る スーパーマルチな頭脳集団!!

▶テクノグラード取締役 ▶大久保光志氏はかく語りき

新築マンションの一室で、若いスタッフがワイワイと楽しげにゲームを開発している。遊び好きの多い会社らしく活気ある職場だ。目の前の銭湯は嬉しきことか否か!?



「上の人間が遊び人なんで、それに影響されて皆ドンドン遊び人になっていくという素晴しい伝統があるんです(笑)」

●こういう人材がほしいというのは？

「やはりプログラマー志望であればプログラムがある程度打てる、これが前提です。ベーシックでも構いません。基本的に経験

▼この女性スタッフはパチンコの景品でファミコンを獲得以来、ゲームに病みつきになり、この業界に入ったんだそーだ



者がいいんです。もちろん会社に入って経験してるってことじゃなくてもいいんです。家でずっとコンピューターいじってててできるという人であれば、その作品を持ってきて見せていただければそれでも結構です。また、未経験の方でも、いろんなゲームを詳しく知っていて、アドバイス的なことができるんであれば、プログラムはできなくても、シナリオとか企画に関して来ていただくことは歓迎してますよ」

●編集の仕事もなさってるんですよね。

「そうです。ついこないだもゲームの本が出たんですが(『ゲームプレイヤーコミックス』みのり書房刊)、そこから枝分かれしてイースの本とかウィザードリィの本とかいろんなのが出ます。あとVシネマみたいなビデオも作ってます。チョイ役で出たかったらいつでも出れます(笑)。それからアニメも作ってるんです。とりあえずメディアに関しての部分であれば、テレビを除いて、大体どれでも自分のやりたいものがやれるんです。それは自慢ですね」

●どんな人が向いていると思われますか？

「ハッタリのきく人が向いてると僕は思ってるんです。プログラマーでもグラフィックでも、最初はやはり企画の段階から入ることになりますから。そこを自分なりのアイディアで整理し押し通すという意味で」



▲それにしても個性的スタッフの多いテクノグラード。平均年齢22歳のヤングパワーが光る!!

●社員の方はどんな方々ですか？

「そうね。バカばっかりですか(笑)。あとミーハーであることが特徴と言えば特徴ですね。何でも好きなんじゃないかな」

●ゲーム業界を目指す人にメッセージを。

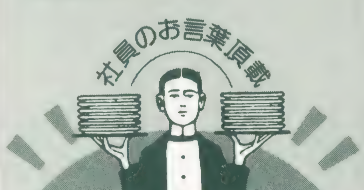
「当たったらビルが立ちます(笑)。サクセスできるのはゲーム業界しかないんじゃないんですか？　今」





福田道明さん

エディター　27歳
数々の会社をデューダしてきた業界の渡り鳥。休日は南国方面でリゾートする。



本屋でニヤニヤしてる男がいたら、それが私です(笑)。

●印象に残っている仕事はありますか？

「この本(『ゲームプレイヤーコミックス』)が、おととい僕の誕生日の日に出たんですが、ずっとその編集をやってましたんで、発売日の日がやっぱり嬉しかったですね。わざわざお店まで見にいって、誰かが買ってるのを見たらうれしくて、思わず肩たたいてやりたくなりました(笑)。だからお店なんかでニヤニヤしながら眺めてる人がいたら、大抵それはメーカーさんの人だと思って間違いはない(笑)」

●ゲーム業界を目指している人にアドバイスを。

「積極的に話せるようにしてください。割と物怖じする方が多いような気がしますね。専門のことならどんどん話せる人は多いんですが、それ以外の日常的な会話のできない人がけっこういますんで。日常的会話も積極的に」

●福田さん自身、ゲームはお好きなんですか？

「大好きです。でも家庭には置いてないんですよ。どうしてもそれに夢中になってしまうだろうということで(笑)。アーケードにはよく行ったりするんですけど、10分で切り上げようとか(笑)。家に置くとたぶんそれで他のことが何もできなくなっちゃうという(笑)」

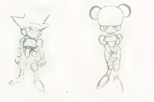
代表作はこれだ!!

「銀聖戦神ガイナロック」



総動画数500枚!! 98シリーズの機能をフルに発揮したアニメーションAVG。巨大ロボットと美少女ヒーローが大活躍!!

「謎の新作」



来春、家庭用テレビゲーム二機種で発売予定の新作PRG。現在開発中で、6月中旬には制作発表するとのことで、今から楽しみだ。

人材募集欄

●職種／プログラマー、デザイナー、編集者、企画、営業
●勤務時間／勤務時間応相談致します。
●休日／応談
●給与／当社規定により、優遇致します。
●担当者／福田
〒162 東京都新宿区西早稲田2・15・3 ブランドール201号
☎03・5272・9841
TELの上、履歴書をお持ちください。



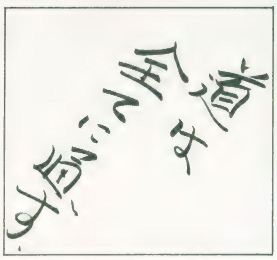
平均年齢驚異の21歳！
高卒以上は面接します

ウルフ・チーム

日々の作業が文化祭 チームワークと個々の才能が結集し名作ソフトを産むという

▶ウルフ・チームゼネラルプロデューサー ▶秋篠雅弘氏はかく語りき

パソコンソフトの開発を皮切りに、最近ではメガドライブでの進撃めざましいウルフ・チーム。ガラス張りの外観が美しいオフィスには二段ベッドもあったのだった。



「強い信念を持ち続けて、より高いところを目指していきたいですね」

●ゲーム業界、どんな人が向いていると思われますか？

「昔は結構、特殊な人間じゃないとゲーム作れなかったんですよ。でも今はどちらかというと自分の得意なことがあれば、その組み合わせで大体できるようになりましたね。例えばグラフィックデザイナーは、紙上で絵が描ける人であれば、コンピューター上でも問題ないんですよ。そういう意味で、ウチはゲーム知らなくても絵を描きたいっていう人間がたくさん入ってきます」

●採用経緯について教えてください。

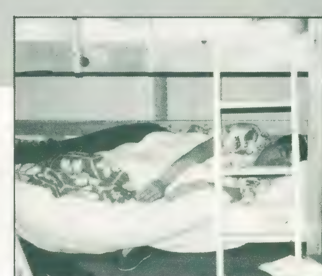
「ゲームというものも一つの作品なんで、まとめる能力がないといけない。だから作りたいって熱意だけでは採用しきれないですね。自分はこれができますっていう形を見たいんで、作品と履歴書をいったん送ってもらって、それを見ておもしろそうだなって思った人を面接します。面接では本人のやる気、一般常識があるかを見ます。高校辞めてこっち来たいって方もいましたけど、そういうのは全部止めてます。一般常識を高校では習ってきてほしいんです。まぁ何から何まで全部できる人に越したことはないんですが(笑)。まあ固まっている人間よりも、やはり面白いところがある人間っていうのがチームワークの点でも望ましいですね」

●ゲーム業界を目指す人にメッセージを。

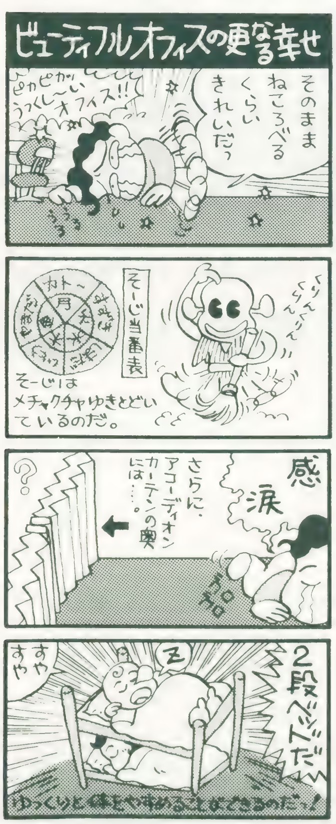
「ひとつの作品やってると、やっぱりチームでやってるんでゲーム作りよりも、むしろ人間関係でぶつかることが多いんですよね。ゲームに対する意見が違うっていうぶつかり方なんですよ。だから本当にゲームを作りたいっていう情熱がないと最後までつらぬき通せないんですよ。途中でみんなにガンガン言われるからっていうレベルで降りちゃう。やはり一つのものを作りあげるっていう情熱が基本ですね。ウチなんか特に文化祭のノリですよ。いつも(笑)」

▼ロングヘアーのエレガントな女性スタッフもゲームをつくっていたぞ!!とっても美人だったのに後ろ姿で残念……。





▲こ〜んなゴーカな二段ベットがある!!取材中も1人のスタッフが仮眠をとっていた





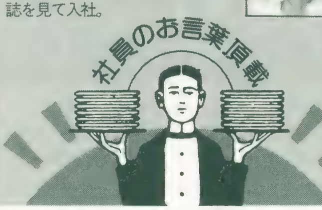
深谷文明さん
プログラマー22歳
ゲーム好きが高じて入社というプログラマーの王道を歩む方。



飯島公人さん
情報統轄渉外課所属24歳
勤務中はスーツ着用の広報的部署の方。休日はサーフィンを。



浜田忠司さん
グラフィックデザイナー24歳
絵をかく仕事につきたくて求人雑誌を見て入社。



ユーザーからのお便りがパートIIをうむことも。

●この仕事で楽しいことは？

深谷「プログラマーとして、みんなのやらないような技術を生み出して、みんなからオーって言われるのが楽しいです」

飯島「雑誌に載ったときが嬉しかった。自分がやったんだーって感動しました」

浜田「やっぱりユーザーからの励ましのお便りですね。グラフィックが綺麗でしたとか、かなり励みになります」

●ゲーム業界を目指す人にアドバイスを

飯島「常にアンテナを張ってゲーム以外のコトを知っておかないといけないと思いますね。知っていれば武器になりますから」

浜田「ゲームにとらわれないで、いろんなものを見て。ゲームばっかりしてたらダメだよっていいたいですね」

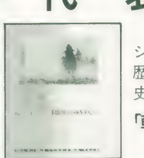
●これから作ってみたいゲームは？

深谷「シュミレーションとロールプレイングが合体したような…大戦略でなおかつロールプレイング的要素があるみたいなやつを作りたいですね」

飯島「簡単なゲームがいいですね(笑)テトリスみたいな。パッと見てわかるような。テトリスがゲーム好き以外の人を引き込んだってのは凄いと思うし」

浜田「大人数でいっぺんに参加できるようなゲームっていうのが何とかできないもんかって思いますね。体育館とかで百人くらいでやるようなの(笑)」

代表作は



シリーズ計10万本を突破したシュミレーションゲーム。自分の歴史を作っていけるという本格歴史シュミレーションだ。

「斬」〜陽炎の時代〜



グラナダ

全9面に及ぶステージごとに、専用プログラムを持つ敵キャラクターの動きがマニアを唸らせたアクションシューティング・ゲーム。

これだ!!

人材募集欄

●職種／プログラマー、グラフィックデザイナー、シナリオライター、プロデューサー　制作進行、ユーザーサポート
●勤務時間／勤務時間応相談致します。
●休日／応談
●給与／当社規定により、優遇致します。
●担当者／赤城

〒162 東京都新宿区西早稲田2・14・1 TOHMA西早稲田ビルB1
☎03・5273・4796
TELの上、履歴書を郵送してください。

スーパーTVゲームマガジン
ヒッポンスーパー

HIPPON MONTHLY SUPER!

SUPER FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE, MEGA-DRAIVE, GAME-BOY…etc. FOR ALL TV GAMES



毎号、パワーアップ！のヒッポンスーパー！　次号はドカンと付録つき。期待のスーパーファミコンRPG「ファイナルファンタジーⅣ」を大特集するぞ!!

次号8月号は7月4日発売!! 定価490円（税込み）

編集後記

●HIPPON SUPER! 7月号、楽しんでもらえたかな？　8月号でも新企画は続々と登場の予定。編集部一同、世界一パワフルなゲーム情報誌を目指してガンバッています。今後とも応援をヨロシク！
PS.本誌への意見や要望、感想があれば、どんどん編集部まで送って下さい。手紙のめんどうな方は電話でもOK。今後の編集の参考にさせていただきます。　（ハルク）

●DEATH WINDの音楽がカッコいいからという理由だけで、今どきF-ZEROを始めたもちろん根を入れて走るのはDEATH WINDばかり。ひねくれているわけではなく、やっぱり音に引かれるから。それに、スピードもすさまじく上がるし。始めて3日目なのでまだタイムはヒミツにしておこう。（根本）

●俺は天気のいい日が大好きだ。朝起きて窓から空見ると真っ青なのってやっぱり気持ちいいし、なんかカッコイイんだよな。んでさ、海岸まで行ってさ、地平線をじーって見てんだ。夏の風をからだ全体で感じてさ、うひーいいなー！早く夏になってほしいなぁ！　夏になったら俺、ドッカンドッカンパワーが出るぞーっ！　というわけで、今は充電期間中の俺ですねん（さく）

●エレキギターにはカスタマイズの楽しみがある。僕のフェンダー76年製もいろいろ手を加えたい部分がたくさんある。ピックアップに始まってナット、フレット、ピックガード、ペグも変えたい。きっと僕の好みのサイコーな音が鳴ってくれるハズなんだけど、時間も金もない悲しさよ。（内田）

HIPPON SUPER! 1991年7月号

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●根本康弘　内田聡　作山哲広
STAFF●レッカ社　キャラメルママ　辻事務所　ベニー松山　手塚一郎　田尻智　ベントスタッフ　CB'S PROJECT　とみさわ昭仁　石埜三千穂　鈴木みそ　石垣環　杉森健　猪野清秀　依田知雄　早川洋
DESIGNERS●アートサプライ　バナナグローブスタジオ　遊デザイン室　前嶋信行
ILLUSTRATORS●高橋政輝　阿知破英喜　キャラメルママ
RPOOFREADER●フラッパースカンパニー

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版出版局　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電　話　（編集部）　03-3239-0237
（営業部）　03-3234-4691（東京）　06-204-1966（大阪）　052-201-4181（名古屋）
印刷所　株式会社　光村原色版印刷所

※確実に手に入れたい方は、この注文票に記入してお近くの書店にお渡し下さい。

●キリトリ線●

予約注文書

書店印

JICC(ジック)出版局

神話世界の旅人たち

健部伸明著

予価1650円

'91 7月上旬発売予定

03(3234)4621

氏名

住所

TEL

年令( )

性別 男・女

●キリトリ線●

郵便はかき

切手を貼って送ってね!

102

東京都千代田区麹町

5－5－5

JICC出版局

HIPPON SUPER! 編集部

読者プレゼント係

ご住所	でんわ 〒 ☎(－ －)				
お名前	(男・女)	年齢	歳	学年・職業	
先月買った他のゲーム誌		買った日 この本を		ほしいプレゼントNo.	

●これから欲しいゲーム機は? (1つだけ)
①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM² ⑤PCエンジンSG ⑥メガドライブ ⑦ゲームボーイ ⑧ゲームギア ⑨PCエンジンGT ⑩ネオジオ ⑪リンクス ⑫その他

●持っているものに○をつけて下さい
①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM² ⑤PCエンジンSG ⑥メガドライブ ⑦ゲームボーイ ⑧ゲームギア ⑨PCエンジンGT ⑩ネオジオ ⑪リンクス ⑫その他

☆応募のしめきりは7月4日です。(当日消印有効です。)

7月号愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

	1位	2位	3位
ファミコン			
スーパーファミコン			
PCエンジン			
メガドライブ			
ゲームボーイ			

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで番号で記入して下さい。(いくつでも)

①表紙
②ファイナルファンタジーIV特集
③ワンダラーズフロムイース特集
④超魔界村
⑤エリア88
⑥ファイナルソルジャー
⑦PC原人II
⑧TVゲームヒットチャート
⑨ニュースファイル
⑩シムシティー座談会
⑪TVゲームブロードウェイ スーパーファミコン
⑫ファミコン
⑬PCエンジン
⑭メガドライブ
⑮ゲームボーイ
⑯ドラクエマスターズクラブ
⑰ファイナルファンタジーナイツ
⑱HOT GAME REVIEW ワンダラーズフロムイース
⑲忍者龍剣伝III
⑳スゴロクエスト
㉑ボンバーマンII
㉒コブラII
㉓アストラリウス
㉔エイリアンストーム
㉕マーベルランド
㉖ゲームボーイウォーズ
㉗聖剣伝説
㉘風よ。龍に届いているか
㉙リーダーズフリートーク
㉚メーカーズスクランブル
㉛TVゲーム昔話
㉜怪物博物館
㉝ホラーは踊る
㉞電脳遊戯日記
㉟漫画は愛
㊱神話世界の旅人たち
㊲モニター上の冒険
㊳ニューソフトストリート
㊴スケジュール表
㊵コミック・ウィザードリィ外伝
㊶中古ソフト情報局
㊷SUPERテク道場
㊸ウィザードリィ友の会
㊹バグボーイクラブスーパー
㊺役立ちコマンドデーターバンク
㊻HiP・ON！
㊼コミック・クインティ

●おもしろかったもの〔　　　　　　　　　　〕
●興味のなかったもの〔　　　　　　　　　　〕

★何でも言いたい放題で、どーぞ。

キリトリ線

予約注文書

神話世界の旅人たち

本誌好評連載コラムに加筆。ギリシャ神話ほか、世界各地の神話に秘められた魅力がたっぷり味わえる一冊。イラストも好評の田中光

健部伸明著

'91年7月上旬
発売予定

予価1650円
(税込み)

キリトリ線

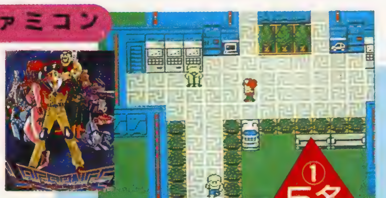
☆予約注文受付中（確実に手に入れたい方はこの注文票に記入してお近くの本屋さんへお渡しください）

PRESENT

アンケートに答えて、プレゼントをもらっちゃおう!!

このページのとじ込みアンケートハガキに答を記入して送って下さい。抽選で以下の中から希望のものをプレゼント!!ハガキには必ず41円切手を貼り、ほしいプレゼント番号も忘れずに記入して下さい。官製ハガキでの応募は無効となります。必ずとじ込みハガキで応募して下さい。

ファミコン ラグランジュポイント



コナミ ①5名

ファミコン 紫禁城



東映動画 ②3名

ファミコン メタルマックス



データイースト ③3名

PCエンジン シャーロックホームズの探偵講座



ビクター音楽産業 ④3名

ゲームボーイ スノーブラザーズJr.



ナグザット ⑤5名

下敷き ポッパーズ



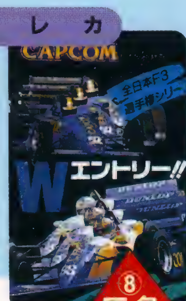
サン電子 ⑥10名

テレカ 弟切草



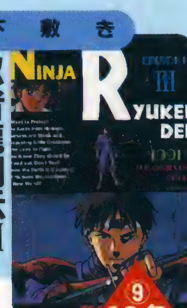
チュンソフト ⑦5名

テレカ F3&F3000



カプコン ⑧5名

下敷き 忍者龍剣伝III



テクモ ⑨10名

ステッカー エリア88、超魔界村



カプコン ⑩10名

おめでとう! 当選者発表 ——4月号——

★アンケートハガキプレゼント

①天地を喰らうII(ファミコン)
北海道・井内康徳　秋田県・渡辺真一　福島県・平井良俊　埼玉県・松本直樹　千葉県・春木涼子　神奈川県・高津修　長野県・永井朗　新潟県・小島純　山口県・岡持守　長崎県・山本一夫

②ポピュラス(PCエンジン)
茨城県・豊田二郎　栃木県・宮内真一　千葉県・酒井ひとえ　愛知県・長島裕一　大阪府・二階堂雄一　京都府・木崎秀　兵庫県・北沢総一郎　島根県・大宮美奈子　大分県・熊沢真理子　鹿児島県・山本浩二

③三国志列伝・乱世の英雄たち(MD)
北海道・神竜剛二　宮城県・相原洋昌　山形県・佐藤明人　栃木県・郷秀人　東京都・丸山昌弘・佐川智子　静岡県・深沢慎一　岐阜県・宮本恵子　和歌山県・藤原唯史　熊本県・羽賀清一

④ソロモンズ倶楽部(ゲームボーイ)
青森県・中島治康　宮城県・藤田あゆみ　郡馬県・広瀬貴明　神奈川県・林雅伸　富山県・宮島正　奈良県・落合良守　香川県・近藤智美　岡山県・射子田道代　長崎県・峰岸幸伸　沖縄県・森平登

★ダブルプレゼント

ストリートファイターIIテレカ
山形県・清水勉　茨城県・長谷一人　埼玉県・松本正徳　東京都・川端明広　京都府・里中純子　島根県・柳沢真由美　高知県・磯崎梨加　佐賀県・柏原康有　鹿児島県・湯本健一　沖縄県・渋谷修一、他2名

今回のしめ切りは 7月4日(木)
(当日消印有効)

ついに今月、大会優勝者が決定！　するはずなのだが…

BUGBOYCLUB SUPER!

バグボーイクラブスーパー

第一回 天下一ギャグ大会 其之六



この投稿ページのしくみ

平和なギャグ王国において、伝説の三戦士が「天下一ギャグ大会」を開くことになった！　キミたちが大会に参加するには、投稿ブロックにハガキを送るだけでＯＫ!!　掲載されたハガキには面白さに応じて経験値が与えられる。そして半年の期間中に一番経験値をためた者が優勝だっ!!

BBSスタッフ

構成・黒須一彦、原口一也／イラスト・金子統

知人のもらしたミョーな疑問を教えて！

知りあいの疑問

最優秀賞	7ポイント
会心の一撃賞	6ポイント
通常疑問	4ポイント

ブロックガイド

自分の身の回りにいる知り合いが言っていた、ちょっとおかしな視点の疑問を報告するブロック！　疑問の前には必ず、誰が言った疑問かを明記すること。名前を発表することで本人に迷惑がかかってしまうのであれば、イニシャルで『Ｔくん』みたいな書き方でもいいぞ。自分の疑問はボツだから気をつけてね。

●友人、ラゼン・マーヴィナス（18歳・仮名）の疑問。
「魔法ビンって、一体どのへんに魔法がかかっているんだ？」
滋賀県・アブラハムIII・ＬＶ③

●友人のババアの疑問。
「本を書く人は、どうしてあんなに機械のような正確な字を書けるんだい？」
福岡県・ミンウつんう・ＬＶ④

●友人Ｔの疑問。
（ものまね番組を見ていて）「千昌夫のほくろって取りはずし可能なのか？」
兵庫県・トリプル役満・ＬＶ①

●友人、秦野の疑問。
「マクドナルドのハンバーガーであんこが入っていないのはどれかなあ？」
愛知県・山口寛憲・ＬＶ④

●Ｓくん（15歳）の疑問。
「どうして、ガスで写るテレビはないんだ？」
静岡県・Ｔ・ＬＶ③

●近所に住んでる福田さんの疑問。
「どうして体から出るアカって、赤い色をしていないんだろうなぁ」
静岡県・わたしはたわし・ＬＶ①

●友人、Ｉの疑問です。
「どうして漢字にはふりがなを振って、ひらがなには振らないんだろう」
長野県・侍のロード・ＬＶ②

最優秀賞

●アホな川崎の疑問。
「なぜ、火星、水星、木星、金星、土星があって、日星や月星がないんだ!?」
三重県・大王者・ＬＶ③

会心の一撃賞

●友人、河合（13歳）の疑問。
「“ヒラがな”があるんだったら、“部長がな”とか“専務がな”とかあるんだろうか？」
新潟県・Ｌｏｒザークス・ＬＶ③

総評

くろす・大王者くんの知り合い、川崎くんは実に素直だよな。オイラのワープロでも“にちせい”って打つと“日性”と変換しちゃうから、やっぱりそんな星はねーんだよ。
かねこ・どういう理屈ですか！　それにしても疑問ネタって尽きませんねえ。回を追うごとに投稿量も増えてきちゃって、ブロック改変期を乗り越えてしまいましたよ。第二回大会でもよろしくね。

大会参加者への注意書

第二回大会に向けて着々と投稿を開始している人も多いでしょうが、ちょいとルールの解説を。第二回でも変わらないのがペンネームは10文字までと、住所、本名明記の原則ね。ま、年齢と電話番号も書いてくれるとうれしいな。

BUG·BOY·CLUB·SUPER!

一発ギャグをドーンといってみようぜ

あおりでインパクト

最優秀賞・8ポイント	会心の一撃賞・6ポイント	通常あおり・4ポイント

ブロックガイド ビッグな活字で、スポーツ新聞のあおりのように一発ギャグを載せるブロック。ホラでもダジャレでも、笑えりゃなんでもアリだ。パッと見て笑わせておくれ。

最優秀賞

武田鉄矢、出家して風邪

→千葉県・毛利礼智・LV③

会心の一撃賞

山瀬まみ、「やばせばび」に芸名変更!!

→福岡県・いぬのりんご・LV③

大募集!! ケンタッキーおじさん 時給800円

→埼玉県・たるまる・LV①

ルイージ白マリオに改名

→千葉県・大井埴丸・LV④

本日開業!! 大乃国のオッパイ占い

→愛媛県・喜奇木鬼・LV③

南の国から'91 主演オスマン・サンコン

→静岡県・りょくこ・LV③

勝新がランジェリーショップをOPEN!!

→愛媛県・CAR-II・LV④

トルネード打法

→大阪府・色須魅亜・LV③

感動の名作 ハチュウ類の少女

→愛知県・豊橋商店街宣伝部・LV②

姑にワキガをかがせる鬼嫁

→愛知県・岡戸孝宏・LV③

総評

くろす・最優秀は迷った! 読みくらべた結果、武田鉄矢のほうがビジュアルは浮かぶし、おまぬけ度も高いんで決定! "やばせばび"は、有りがちかもしんないけど言い切っちゃった力強さがいーぞ。
原口・オレが好きだったのは、身もふたもなくてよかった"白マリオ"ってやつ。そして"鬼嫁"ね。まあ、いかにバカなことを思いつくか、簡単そうで難しく、実は簡単かもしれない奥深いブロックではある。みんな、今後も精進するように。
くろす・よくわかんねーけど、かんばれ。

◆ローン戦士　くろす　暇はあるけどお金がない夏休みの季節。お空は明るいけど心は暗い。どうやって有意義な時間を過ごそう。そうだ、バイトしよー!!

大会参加者への注意書　投稿ブロックは面白いハガキが来れば来るほど全体の経験値が上がっていく! これで大会期間中、少し出遅れた人も安心ね。また、第二回のプレゼントに関してはまだ未定だけど、第一回と変わらないつもりでいてちょうだい。

BUG·BOY·CLUB·SUPER!

キミだけのひそかな思いをぶちまけろ！

告白の時間

ブロックガイド

キミが心の中で思っている、独自な考えを告白してもらおうというブロックなのだ。「〜だと思っているのは私だけでしょうか」みたいな書き方が基本。今度からは〝衝動にかられる〟パターンの投稿を待ってるぞ。

最優秀賞・8ポイント	会心の一撃賞・6ポイント	通常告白・4ポイント

●同一人物でもペンネームが違えば別人あつかいというのを読んで、「ということは1、2、3位を独占なんてことも可能なんだな…よしよし」などと思ってしまったのは私だけでしょうか？

東京都・ばくはつ五郎・ＬＶ②

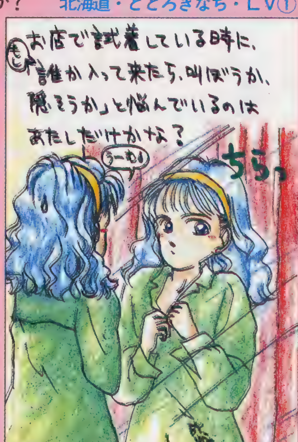
★

●ペンネームは10文字以内といわれて、濁点は1文字に入るのだろうかと、思わずＲＰＧな考えをしてしまったのは俺だけ!?

東京都・ＬＯＲＤ姫乃樹・ＬＶ③

★

●私の出したハガキが、黒須さんや原口さんや金子さんがさわってるんだぁ…と思うと、思わずコーフンしちゃうのは私だけですか？　北海道・とどろきなち・ＬＶ①



→北海道・ゆーきゃん・ＬＶ③

●5月号の告白の時間を読んで『「2（もっと）」と「2（パチ）」は「にもっと」「にぱち」と読み取れてしまうので「（もっと）²」「（パチ）²」とするべきだ、と思っているのは僕だけ』などというハガキが10枚くらい来るのでは、と思うのは俺だけ？

茨城県・カカキッシ・ＬＶ①

★

●アフターバーナーというゲームを初めて聞いたとき、ガスバーナーを使うゲームだと思ったのはぼくだけだろーか。

石川県・松下健一・ＬＶ①

★

●ファミスタでチャンスのとき、「はり」に打順が回ってくるとちっとも打てそうな気がしないのはオレだけだろうか。

福岡県・ミンウつんう・ＬＶ④



→新潟県・Ｌｏｒザークス・ＬＶ③



←千葉県・司教ありーず・ＬＶ①



→岩手県・泉・ＬＶ①

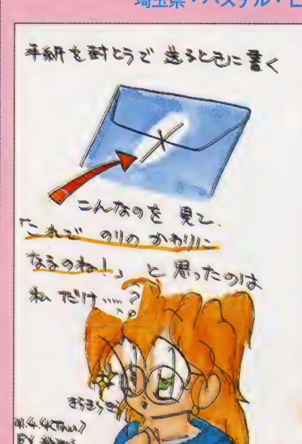
●タオルを見ると、手に巻きつけてロッキーのテーマソングを口ずさみたくなるのはオイラだけ？

愛媛県・喜奇木鬼・ＬＶ③

★

●電車に乗り遅れたとき、「さらば、そして、ありがとう。君のことは決して忘れないよ」と心の中でつぶやいてしまうのは僕だけでしょうか？

埼玉県・パステル・ＬＶ②



←京都府・船越みらん・ＬＶ③

●街の中で犬のフンを見ると「いい人に踏まれるんだよ」と心の中でつぶやいてしまうのは、僕だけでしょうか？

大阪府・虎那魅兼人・ＬＶ③

★

↓会心の一激賞、2連発!!

●鎌倉幕府ができた年号のゴロ合わせを192296（いいくにつくろー）で1192296年だと思ったのは俺だけか？

神奈川県・勝筋再生ドラポン・ＬＶ②

★

●地球のどこかに「ウッシ湖」という湖があって、そこで怪獣が発見されれば、名前が「ウッシッシー」になっておもしろいなーなどと思っているのは僕だけでしょうか。

大阪府・色須魅亜・ＬＶ③

最優秀賞



↑千葉県・いしかわ・ＬＶ④

総評

原口・残念なお知らせだけど、告白の時間は来月をもって終了！　当初から一番ハガキが多かったんだけど、内容を若干変えて、パワーアップさせたくなったのだ。まあ、ちょっといじくれば『形容塾』にも『知り合いの疑問』にも通用しそうなネタが多いということが原因なんだけどね。どう変わるかは142ページを見ておくれ。

くろす・んで、最優秀賞はまたしても、いしかわ！　イラストを最大限に利用した独自の路線はあまりにも強いっ!!　会心の一撃賞の2作は、あまりにもバカバカしくて、大爆笑だったよん。

◆うたう戦士　かねこ　5号のFゼロの件。大阪の前川尋威くんが1分45秒16、秋田の奈良明くんが1分45秒71でした。がんばった2人には3ポイント！

大会参加者への注意書

伝説の三戦士へのおたよりも受付中。短いおたよりを載せる『一行おたより』にちょいと変更があるぞ。次大会からはもっと読みごたえあるものにしたいため、経験値を3Pにアップさせちゃう！　はりきって応募をよろしく!!

BUG-BOY-CLUB-SUPER!

◆大食い戦士　原口　つい言っちゃいがちな、間違った言い回しに凝っている。今までで、一番笑えたのが『必ず必要』ての。これを越える表現はないかなあ。

人の感情をうまくたとえて形容せよ！ ザ・形容塾

ブロックガイド

新しい形容の文章を考えてもらおうというブロック!! 必ず文頭に形容のテーマをつけ、「〜のような〜」というパターンで送ろう。

最優秀賞・8ポイント
会心の一撃賞・6ポイント
通常形容・4ポイント

【最優秀賞】

〈テーマ＝『ショック』〉
●大好きな人が似合わないパーマをかけてきたときのようなショック。
千葉県・大井埴丸・LV4

【会心の一撃賞】

〈テーマ＝『情けなさ』〉
●少人数で拍手をしていて、リズムが合ってしまったときのような情けなさ。
静岡県・ジョッカーアキラ・LV③



【ここより通常形容】

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●映画館内で上映開始ブザーが鳴り、明るかったホール内が急速的に暗くなっていくときのようなうれしさ。
滋賀県・アブラハムIII・LV③

★

〈テーマ＝『むなしさ』〉
●当たりつきのアイスを食べていて、すでに〝ハズレ〟が出てしまった、残りのアイスを食うときのようなむなしさ。
三重県・大王者・LV③

★

〈テーマ＝『情けなさ』〉
●強風であおられ、ポールに絡まったこいのぼりのような情けなさ。
静岡県・テドかつ／・LV③

★

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●国語の先生が自分より字が下手だったときのようなうれしさ。
群馬県・神様じゃ！・LV①

★

〈テーマ＝『情けなさ』〉
●ラジオ体操で筋肉痛を起こしたときのよーな情けなさ。
千葉県・毛利礼智・LV③

★

〈テーマ＝『くやしさ』〉
●もらった千羽鶴を数えるとちょうど千羽だったときのようなくやしさ。
福岡県・いぬのりんご・LV③

★

〈テーマ＝『くやしさ』〉
●電話をかけているとき、電話番号の最後の番号を間違えて押してしまったときのようなくやしさ。
愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV④

★

〈テーマ＝『じれったさ』〉
●卓球をしているときに、落ちて跳ねているピンポン玉をなかなか拾えないときのようなじれったさ。
愛媛県・CAR II・LV④

★

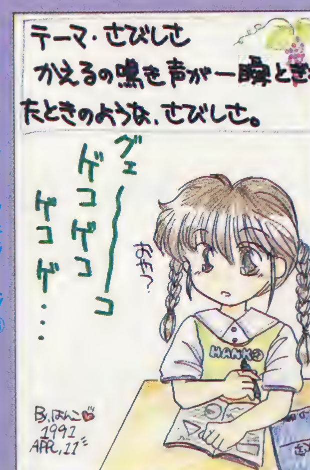
〈テーマ＝『うれしさ』〉
●新しく来た校長先生が、ハゲだったときのようなうれしさ。（うれしいかあ？）
岡山県・白雪はんこ・LV④

★

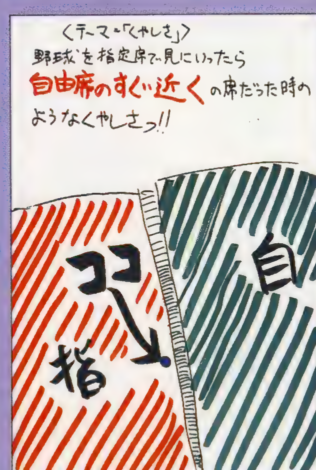
〈テーマ＝『うれしさ』〉
●1センチしか髪を切ってないのに、切ったことに気づいてくれたときのようなうれしさ。
北海道・いつか・LV①

総評

かねこ・最優秀賞になった大井埴丸くんの形容は深いですよ！「大好きな人が」という一言が絶大な効果を上げていますね。また、ジョッカーくんは今月好調！
原口・第二回大会では、形容塾ブロックをもっとプッシュしていきたいと思っているので、さらなる参加をよろしく。形容塾を制する者は、大会を制す！てなことになるかもよ。



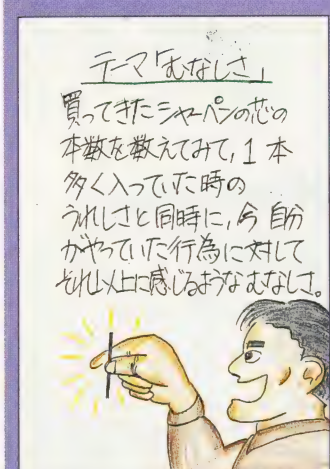
←岡山県・白雪はんこ・LV④



←静岡県・ジョッカーアキラ・LV③



←埼玉県・たるまる・LV②



←岡山県・はまきっちゃん・LV③

大会参加者への注意書

ここでお知らせ。欄外で発表するのも何だけど、第一回大会の終了をもちまして、ローン戦士くろすはBBSを卒業します！　代わって〝竜王は生きていた〟という奴がメンバーに加わります。どんな奴か、それは来月発表。

BUG·BOY·CLUB·SUPER!

一行おたより

第一回はあきらめて第二回のほうをがんばろう。(北海道・いつか・LV②)↑かねこ・と言ってちゃっかり載ろうとするんだから。

休息の部屋

優秀戦士ランキング表

1位・ミンウつんう	47ポイント
2位・堀田ゆふいちろふ	45ポイント
3位・白雪はんこ	44ポイント
4位・大井埴丸	38ポイント
5位・CAR—II	37ポイント
6位・山口寛憲	36ポイント
7位・いしかわ	34ポイント
8位・はあくんだよ	31ポイント
9位・ジョッカーアキラ	30ポイント
10位・喜奇木鬼	26ポイント
11位・アブラハムIII 満腹くん	25ポイント
13位・色須魅亜、毛利礼智 りょくこ	24ポイント

大どーんでーん返し! 結果は来月を待て!!

あれ!? 今月号で優勝者を発表するんじゃないの? と思った人も多いだろうけど、残念でした。来月号に伸びちゃっただよ。何でかって言うと、先月、今月と5ページに減っていることだし、しかも今月はほとんど全員ラストスパートを狙ったらしく、異常な量のハガキが届いてしまったのだ。落としにくいハガキも多く、これは今月と来月に分けて発表したほうがいいなと思った次第。だから来月載る分は公正を期して、5月号で募集した分の残りハガキを載せることにしたので、6月号で力尽きちゃった人も安心してちょんまげ。これから投稿する人はもちろん、第二回大会の優勝を狙ってくれ!

さて、優勝争いだけど、またまた逆転劇が起こり、ミンウつんうくんが再び首位へ返り咲き! 本当に息詰まる争いだっ!! でも堀田君、白雪はんこもほとんど差はないぞ!! 途中参加で4位にまで上昇した大井埴丸くんも気になる存在。

さあ、最後に逆転はあるのか、逃げきりか、今度こそ優勝者の発表は次号っ!!

レベルUP表

LV	POINT
レベル1	1ポイント
レベル2	5ポイント
レベル3	10ポイント
レベル4	30ポイント
レベル5	50ポイント
レベル6	80ポイント

おハガキのあて先

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER!」
BBS 「各ブロック」の係
(「 」内はブロック名を入れてね!)

第二回大会へ向けての大告知っ!!!
新・投稿ブロック大募集!!!!

お待ちかねー! 新しい投稿ブロックの募集だよ。なんと3つもブロックが増えてしまう!! 第二回大会でスタートダッシュをかけたい人は以下のブロック説明をよーく読んどくれ! どしどし参加を頼むぞ。

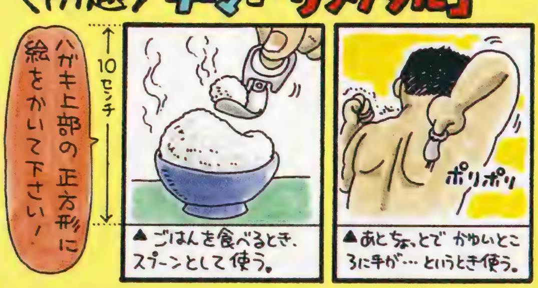
アイテムリサイクル

世の中にあるアイテムの再利用法を考えてもらおうというブロックだ! BBS初のテーマ募集ブロックになるぞ。ゴミ同様に思われているアイテムを見つめ直してもらおうじゃ、あーりませんか。本当に生活の知恵となるアイデアでもいいし、ギャグでもOK。いかに他人と違う発想をするかが載るポイント!! 文章は簡潔にね。

ハガキの書き方は下で説明のとおり、図解が必要。載せかたの都合があるので、くれぐれも図解のイラストは正方形に描いてね。どうしてもイラストが描けない人は文章だけでもいいけど、経験値が低くなる可能性があるので覚悟を。

で、注目の第一回目のテーマは〈トイレットペーパーの芯〉だ! 締切りは6月25日必着でよろしく。

〈例題〉テーマ:「リングプル」



▲ごはんを食べるとき、スプーンとして使う。
▲あとちょっとでかゆいところに手が…というとき使う。

ふとした衝動

『告白の時間』新装開店ブロック!! 『告白の時間』で好評だった"衝動にかられる"ってパターンを大きく取り上げるのだ。日常でこの場面になると、つい、したくなっちゃう行動を書いてちょ。

〈例題!〉

●ビルの屋上から下を見おろすと、ついツバを垂らしたくなってしまうのはボクだけじゃないよね。

●靴屋で新しい靴を買おうとして履き心地を試すとき、ついムーンウォークをしたくなるのはおれだけってことはないだろう。

●どんなシューティングゲームをやるときでも、ついつい上上下下…のコナミコマンドを打ち込みたくなるのはオレだけではあるまい。

★

もちろんイラストハガキも大歓迎。カラーページなんで、カラフルなハガキが採用されやすいぞ。

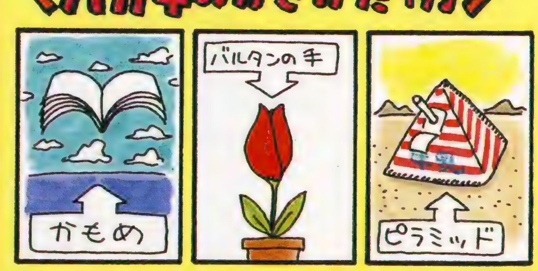
スーパー類似ワールド

みなさん待望のイラストブロック!! 世の中にある物をハガキに描いて、まったく別の物に見立てた見出しをつけてもらうのだ。ほとんど宴会芸の一発ギャグに近いノリだったりするけどね。

ハガキの描きかたは下のイラストを参考にして、カラーで描いてちょうだい。例題にとらわれず、異なる物を2種類以上組合せちゃう見立てでも一向に構わないよ。

見出し部分は大きく、また必ず囲って、矢印を引っぱることがお約束パターンになるぞ。注意して描いてね。イラストは下手でもいいけど、なるべくハガキいっぱいに、リアルに描いてくれたほうがバカバカしくて載りやすい。難しく考えないでサクッと思い付きをイラストにしてみてくれっ!

〈ハガキのかきかた例〉



大会参加者への注意書

第二回大会に待ち受ける投稿ブロックについて。今まで最高の投稿量を誇った『告白の時間』、そして『敵キャラ』が来月で終了。代わって上記の新ブロックが登場だ。とにかく初回は様子見の人が多いから、今が狙い目だぞっ!!

役立ちコマンドデータバンク

雨がシトシト憂鬱な梅雨どき。こんなときはド派手なシューティングでもぶちかまして気分を晴らそう。そのとき技探しもお忘れなく。3DタイプのRPGなどで遊んでたら、余計気がめいりそうだね。

イラスト表記説明

①無敵　マイキャラが無敵になり、死なないヤラレない。

②コンティニュー　ゲームオーバー時に続きができる回数を増加。

③面セレクト　プレイしたい面を選び、そこからプレイできる。

④隠れ画面　通常プレイでは見れない画面を出すことが可能。

⑤音楽　ゲーム中に使われているＢＧＭやＳＥを聞ける。

⑥バグ　プログラム上のミスを誘発。変な画面を出せる。

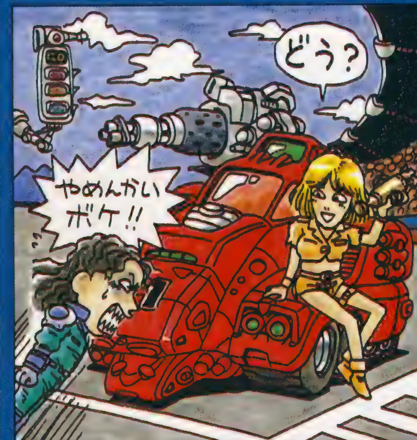
⑦増殖　マイキャラクターの残数を増やすことができる。

⑧その他　以上７項目のどれにも属さない技を指している。

データ項目

ソフト名	内容	ソフト名	内容
ポピュラス	3	いただきストリート	5
ポピュラス	8	モトローダーII	8
ポピュラス	8	パロディウスだ！	5
ミッドナイトレジスタンス	1	スーパー桃太郎電鉄	4
コズミックファンタジー2	4	ドラえもん	1
スーパーチャイニーズ3	5	4コママンガハリキリスタジアムIII	8
レッスルボール	8		

掲載データ項目は全部で13。ソフト名と技の内容は上記のとおり。どのゲームのどんな種類の技かが、ひと目でわかるようになっています。内容部分の数字は右のイラスト表記説明の番号１～８とそれぞれ対応しているので、参考にしてください。



SFC ③面セレクト　ポピュラス

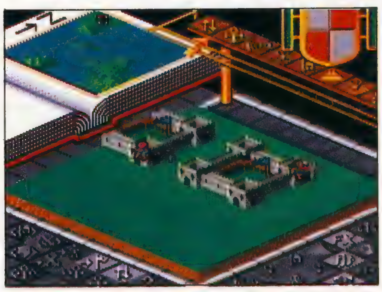
静岡県・三橋典之

おきてやぶりのスゴイ技!! いきなり面セレクト

①L＋A②R＋Y③R＋B④R＋X⑤R＋A⑥SELECTでハルマゲドンを選びA。と順序よく押し、家から人が出てくる前に、GAME SET-UPを開いてコンクエストを選ぶ。そして、リクエスター画面を出し、Xボタンを押すと、パスワードを入力しなくても面を進ませることができる。また、Bボタンを押すと、面を戻すことが可能。つまり面セレなのだ！

成功率	60%
役立ち度	A

コンクエストモードで



⬆ポーズのかかっていない、家の旗が見えていない状態でコマンド入力。セレクトは２回押してはダメ。１回でハルマゲドンの所へ矢印が来るようにしておけ！

リクエスター画面を出す

Xボタンで面が進み



⬇自力じゃ絶～っ対来れない、988面。火山だけ使えないのだあ～っ！

⬆Ｘボタンをバシバシ押していると、面数がドンドンあがっていく。ＭＡＸは、988面までとなっている！

Bボタンで面を戻す



⬇面を戻せば、遙か昔にプレイした3面や10面などからもプレイできる。

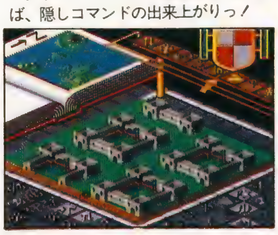
⬆Ｂボタンを押すと、進ませた面を戻すことができる。もちろん数字は、最初の面の０面まで戻せるぞっ！

SFC ⑧その他　ポピュラス

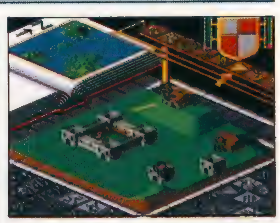
青森県・東堂英和

コマンド入力で、人口増加をうながそうっ！

⬇ポーズしていない状態で、Ｌ＋Ａ、Ｒ＋Ｙ、Ｒ＋Ｂ、Ｒ＋Ｘ、Ｒ＋Ａ、セレクトでハルマゲドンを選びＡと押せば、隠しコマンドの出来上がりっ！



アイコンが赤く点滅しなければ技の成功



⬆ハルマゲドンのアイコンが、赤く点滅しなければ成功！　各家から、人間がぞくぞくととびだしてくる。相手の家からは人間はでてこないぞ～っ！

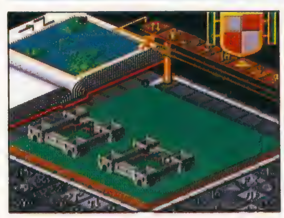
上で載せた技の①～⑥を利用すると、全ての家から、家を残したまま人々をおいだすことができる。ただし、家の旗が見えていたり、ポーズがかかっていたりすると、コマンドが入らないぞ！

成功率	70%
役立ち度	A

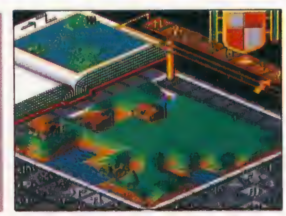
SFC ⑧その他　ポピュラス

神奈川県・根岸北斗

サイコフレームをハルマゲドンの領域へ!!



ポーズしないでコマンド入力！



⬆コマンドは同時でも、順番に押しても良い。とにかくキチンと順序よく入力すれば、いつでもハルマゲドンが起こせるぐらいの力を持つことができる

ポーズのかかっていない状態で、Ａ、Ｂ、Ｌ＋Ａ、Ｌ＋Ｂ、Ｌ＋Ｒ＋Ａ、Ｌ＋Ｒ＋Ｂ、Ｌ＋Ｒ＋Ｘ、Ｘ、そしてセレクトを押し洪水コマンドを実行する。洪水コマンドが赤く点滅しなければ、サイコフレームがいきなり、ハルマゲドンの起こせる部分まで跳ね上がる。何回もコマンド入力可能なので、サイコフレームが減ったら入れると良い。

成功率	70%
役立ち度	A

欄外データバンク

PC—モトローダーII…レース中にRUNボタンを押してポーズをかけ、セレクトボタンを押しながらIボタンを押せばBGMを変更できる。Iボタンを押すたびに曲が変わり、全8曲のセレクトが可能。自分のリズムにぴったり合った音楽でプレーすれば、レースも楽勝だ。

役立ちコマンドデータバンク

MD－ヴァリスIII…タイトル画面で、✚ボタンの左上とAボタン、Cボタンを押したままスタートボタンを押す。成功すると画面が切りかわり、ゲーム中のビジュアルシーンをすべて見ることが可能になる。同じくタイトル画面で、A、B、Cボタンを押したままスタートボタンを押すと、ゲーム中のBGMを聞くことが可能。

MD 無敵 ミッドナイトレジスタンス

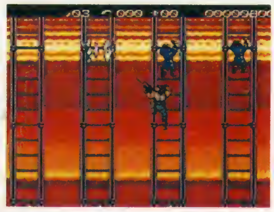
神奈川県・中根朋弘

危うくなったら、おつぎの面へ。いつでも使える驚異の面飛ばし！

タイトル画面でA、Cボタン押しながらスタート

↓リセットを押したり、電源を切ったりしなければ、プレイ中でもアイテムセレクトのときでも大丈夫。得意な面でカギを稼いでから最終面に行こう





↑Aボタンを押すたびに面が飛んでいくので戻ることはできない。最終面の次はハイスコアの表示画面なので、自動的にゲームオーバーになってしまう

タイトル画面の時、上にある通りにコマンドを入力し、ゲームをスタートさせる。スタートボタンでポーズをかけ、Aボタンを押せば、次の面のスタート地点にワープできる。全部で9面ある。

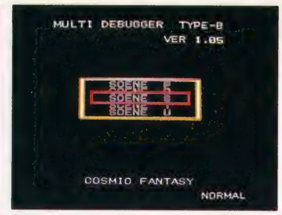
成功率	90%
役立ち度	A

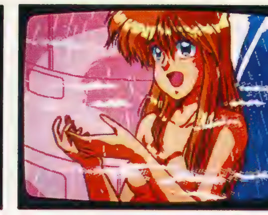
PC 画面 コズミックファンタジー2

神奈川県・森島由美

マルチデバッグモードで、ビジュアルテストを存分にたのしめる!!

データロード中I、II、上、セレクト、RUNを同時に押す





↑まったく苦労をしないで、すべてのビジュアルシーンを見られるのがウレシイ。でもゲームを解く楽しみがなくなるから、1度終わらせてから使おう

CD－ROMをRUNで立ち上げ、データロード中に、上のとおりにボタンを押しておこう。しばらくすると画面に「MULTI DEBUGGER TYPE－B」と出て、ビジュアルテストのデバッグモードになる。これでCD－ROMならではのきれいなビジュアルシーンをゆっくり見ることができる。とっても便利なコマンドだ。

成功率	90%
役立ち度	A

FC 音楽 スーパーチャイニーズ3

埼玉県・大木英次

パスワードで見られるオマケモード3本を、どど～んと大公開！

『あいう』でサウンド



『さしす』でエンディング



パスワード入力画面にして「あいう」を入力すると、サウンドテストモードになり、全部で200種類もの音楽・効果音を聞くことができる。✚ボタンの上下で番号を選び、Aボタンでスタート。「さしす」ならエンディングだけを見られるし、「なにぬ」だとゲーム中の全セリフを見られる。

成功率	100%
役立ち度	A

MD その他 レッスルボール

東京都・古賀隆志

強豪4チーム出現！　新たな戦いが今、始まるっ



チーム選択中Bと下押しっぱなし



↑上に書かれている通りにコントローラーのボタンを押していると、新たなチームが出現。選べば、今までの戦いよりもチームの強い分、楽に戦える！

チームセレクト画面が表示されているときに、コントローラーの✚ボタンの下とBボタンを押しっぱなしにする。そうすると、画面がスクロールして、今まで選ぶことができなかった4チームを選択できるようになる。チーム名は、クンフー、ムエタイ、相撲、マーシャルアーツ。それぞれ、今までの8チームよりもレベルが高くなっている。

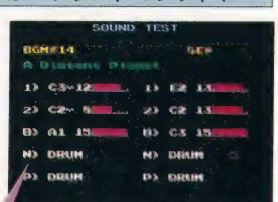
成功率	90%
役立ち度	A

FC 音楽 いただきストリート

長崎県・軽部武

ギターコードまで表示される、芸のこまかいサウンドセレクト！

タイトル画面のうちに、下のコマンドを入力すると、サウンドセレクト画面に切り換わる。向かって左側が音楽を表わし、右側が効果音を表わしている。✚ボタンの上下で音楽を選び、左右で効果音を選ぶことができる。Aボタンかスタートで音が流れ、Bボタンかセレクトでストップ。音楽は全曲タイトルつきで16曲。効果音は18種類ある。





上、左、セレクト、スタートを同時に押す

↑タイトル画面のときに、左上とセレクトを押しながら、スタートボタンを押す。成功するとサウンドセレクト画面に。最後の曲名は「うちへ帰ろう」

成功率	90%
役立ち度	B

PC その他 モトローダーII

鹿児島県・安藤進二

ラウンドセレクト＆所持金を10倍にするコマンド

セレクトボタンを押しながら、パッドの✚ボタンを、右、左、右、左の順番に押す



コースセレクトの画面で、左のコマンドを入力すると、画面左下に、“TEST”と出る。そこでセレクトボタンを押しながら✚ボタンの右を押すと、押すたびに数字が変わり、その数字のラウンドからスタートできる。同じくコースセレクトの時にセレクトを押しながらIIボタンを押せば、“RICH”とでて、最初からお金を$50000持った状態になる。

成功率	80%
役立ち度	A

役立ちコマンドデータバンク

GB 音楽 パロディウスだ！

新潟県・菊池勝久

おんなじコマンドで2つの効果!!

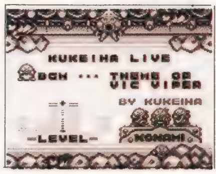
コナミのロゴマークがでている間に、おなじみのコマンドを入力。すると、画面が変わり、サウンドテストができるようになる。

また、同じコマンドを、ゲームプレイ中に入力すると、フルパワーアップすることが可能。ただし回数が決まっていて、どこで行おうが、ゲームプレイ中1回しかできない。

上、上、下、下、左、右、左、右、B、A

サウンドテスト





➡ゲーム中に流れるミュージック＆効果音が、自由に聞けるぞ〜っ！

フルパワーアップ





⬆⬅ザコキャラと戦っていようが、ボスキャラと戦っていようが、ゲームプレイ中にポーズ。そしてコマンドを入力すれば、フルパワーアップするっ!!

成功率	100%	役立ち度	A

FC その他 ハリキリスタジアムIII

高知県・村松裕矢

満塁でデッドボールだっ!! これでみ〜んな大乱闘の巻



欄外データバンク

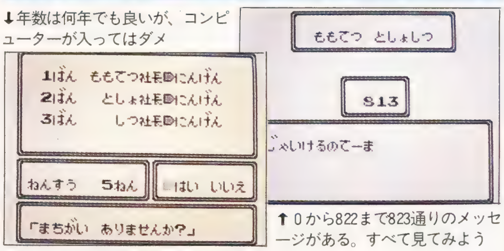
GB―恐りの要塞…パスワード入力画面で、パスワードを『AAAABBBB』と入れると、キャラクター『ミズキ』でプレイすることができる。敵に攻撃をくらうと、キャラクター『マサト』で、無敵プレイができる。また、パスワードを『B』と入力すると、ライフは減っていくけど、0になったあと再びMAXまで戻る。

GB やくれ画面 スーパー桃太郎電鉄

埼玉県・佐藤修央

またも発見 桃鉄××室、今度はメッセージが見られる！

⬇年数は何年でも良いが、コンピューターが入ってはダメ



⬆0から822まで823通りのメッセージがある。すべて見てみよう

「桃鉄音楽室」、「桃鉄美術室」に続いて、今度はゲーム中のすべてのメッセージを、見ることができるコマンドを発見。名づけて「桃鉄図書室」。やり方は、最初の人数設定で人間を3人とし、名前を「ももてつ」、「としょ＊」、「しつ＊＊」と入力するだけ。

成功率	100%	役立ち度	B

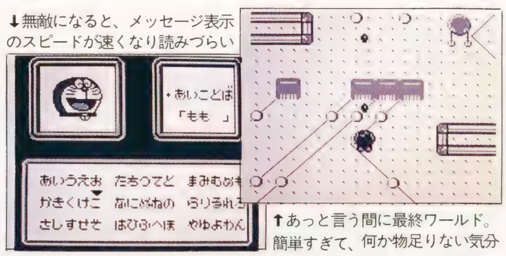
GB 無敵 ドラえもん

富山県・奥野礼二

向かうところ敵なし!! これが秘密の〝あいことば〟だ

〝あいことば〟に『むてき』と入力。すると敵に当ったただけでは、ドラえもんは死ななくなる。また『ももこ』と入れると無敵になる上、ドア内の面はポーズをかけてⒶボタンで、ドア外ではポーズ後のセレクトボタンで、ワールドをそれぞれクリアできる。

⬇無敵になると、メッセージ表示のスピードが速くなり読みづらい

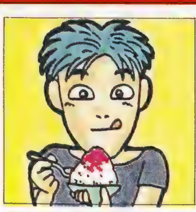


⬆あっと言う間に最終ワールド。簡単すぎて、何か物足りない気分

成功率	100%	役立ち度	A

今月の総評

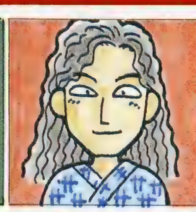
UPA山本



⬅SFC版『シムシティー』は実に気軽に遊べる。パソコン版とは違った味がある

売れに売れている『レッスルボール』。前回のパスワード技に続いて今回は、全12チームから好きなチームを選べるというリッチな技。より一層、遊ぶ楽しみが増えた。相変わらず〝音楽〟が多い。そんな中『いたスト』『パロディウスだ！』は必聴！ CDも発売されているので聞いてみて欲しい。最近、ソフトに技が入っているのではなく〝オプションモードが隠されている〟といった感じに思える。

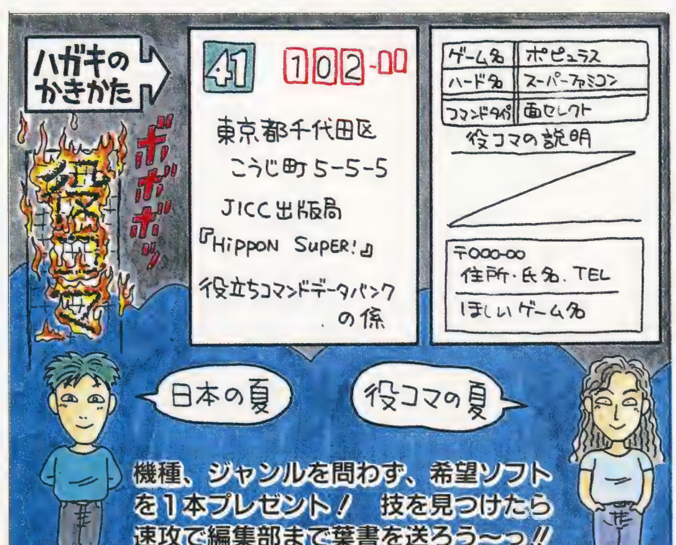
清野ケンジ



⬅もう少しで解けた『ラグランジュ』のデータがどんだ。今までの苦労があっ！

いろんなジャンルの〝役立つ〟コマンドをとりまぜてお送りしました『役コマ』、いかがでしたでしょうか？ 今回もサウンド技、多かったですね。やはりゲームCDが流行っているせいなのかな。

さて、大好評の四コマシリーズの第二弾『ハリスタIII』ですが、少しネタが古かった分、力を入れて描いてもらいました。次号でも四コマは載せますので、今まで通りに葉書を送って下さいねっ！



SIMULATOR

『D³BOS』『AS-1』『遊ARTS』

揺れるくらいじゃ満足できない！ ゲームセンターのつぎのトレンドは“擬似現実体感マシン”だぞ。

体感シミュレーターが本格的にブームになりそうだ。セガの『R-360』に続いてこれからゲームセンターやテーマパークに続々と登場してくるニュー・マシンを紹介しよう。

まずはタイトーの『D³-BOS』。球形のカプセルを、3本の回転軸によって複雑に動かすものである。

これはレーザーディスクの映像入力が出来るようになっていて、ゲームというより映像に合わせた動きを楽しむ未来型映像装置といったほうが良さそうだ。

現在はアクロバットスキーの映像でデモが行われているが、タイトーはすでにいくつかの映像制作プロダクションとの接触を開始していて、これからこのシステム対応で続々と“体感映画”が配給されるハズである。

同じタイトーの『遊ARTS』は小劇場くらいのスペースで、大画面の映像に合わせて座席が個別に動くものである。セガも船のような大型キャビン（8人乗り）を前後左右に傾斜、上下に揺らせる『AS−1』を発表している。このへんのマシンがうまく普及していくとタイトーやセガはゲームメーカーから新しいカタチの映像会社に変身するかもしれないぞ。

ただし、ゲームセンターへの普及という点では『R-360』の例もあるようにスペースの確保という点でこれらのいわゆる大型映像体感マシンは苦戦を強いられそうである。

そこで注目したいのが、一人の人間をゴーグル映像で覆ってしまうことによって、比較的小さなスペースで異空間を体験させてくれるマシン。名古屋の日本セルモ社の『ARIS』そしてイギリスのW・インダストリー社の『ヴァーチュアリティー1000』という2種類のシステムが最近発表されて、話題になっている。

どちらも頭にすっぽりとかぶる形式のヘルメット型立体視覚ゴーグルを使う。（ヴァーチュル・リアリティーおたくならVPL社のデータグローブ・データスーツシステムのマルパクリだっつーことがすぐわかると思いマス）

『ARIS』は座ったシートを油圧式ですばやく動かせるシステム。そして、『ヴァーチュアリティー1000』はシート型に加えてゴーグルを取り外した立ちプレイ型がある。そして『ARIS』は『D³BOS』や『遊ARTS』と同じように映像を見るためのマシンであるが『ヴァーチュアリティー1000』はゲームマシンとしての仕様が充実していて、第1弾としては『VTOL』という3Dシューティングゲームが発表されている。今のところ日本には1台もないがゲーム関係者の話題をさらっていて、いくつかのメーカーが既に輸入のアプローチを始めているそうだ。楽しみ！

さて各社が血眼になってこのテのシミュレーターに注目し始めた背景には、ディズニーランドの『スターツアーズ』の大当り、テーマパーク大流行、ゲームセンターのイメージアップなどの理由があるわけだが、ゲーム・マシンのダイナミック化とアミューズメント・ライド（絶叫コースターとか）のハイテク指向が出会ったところに、ゲームと遊園地の中間に位置する新しいジャンルを形作りつつあるということがハッキリわかる。

ここにゲーム業界、遊園地業界両方からの意欲的なアプローチを期待したい。この欄ではそのへんの情報を積極的に紹介するつもりだぞ!!

HIP・ONE

▼注目テーマにはこのマークつき

HIP!

最新トレンド情報

ゲームが進化してゲームを超えていくのをヒシヒシと感じる今日このごろ。ヨノナカを思いきっきり楽しむために知っておきたい最新情報を、まとめて紹介する新コーナーだっ!!!



➡セガの「AS−1」。宇宙船を想像させる外観だ。映像とシンクロした複雑な動きが楽しめる。シンプルなデザインのため、意外にコンパクトな印象を受ける。



➡最大48人までの利用が可能というタイトーの「遊ARTS」は映画館型娯楽の最新形態。全客席別動システムのため既存のシアターにも導入しやすいハズ。



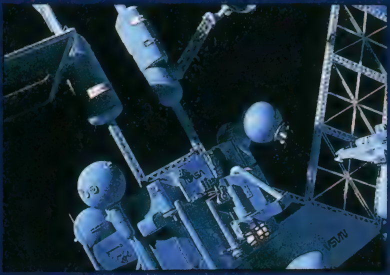
➡「D³−BOS」はカプセル内部に人間を密閉してしまう。上下左右だけでなく斜めの動きも実現する。2人乗りというところもナニだ(笑)。

SPOT

『UCCスターポート2045』

魔都に突如、そびえ立ったルーカス・アーツ製のお遊(あそ)ビルディング！







▲▼▼エイリアンが地球に持ち帰った岩石で作らせた……というコンセプトの外装デザインが渋谷の雑居ビル街で異彩を放っている。"円滑な男女交際にも最適"というコピーも泣かせる。シアターで上映されるのはルーカス・フィルムの最新映像、そして世界初公開ということもあり、SFXマニアの注目も集めそうだぞ

ドクター・ジーカンスは渋谷のラヴホテル街の手前という地の利とあいまってすっかり『渋谷ハイテク・スノッブの前戯』として定着した感がある。パブロフの犬のように、ジーカンスと聞いただけでヨダレをたらしてしまうボディコン女が急増しているらしいから、18才以上のゲーム・マニアはぜひチェックしておくように。

さてジーカンスの向こうを張って、というワケではないのだが、渋谷でもう一本、おっ立ったのが（ビルが、だよ）ハイテク・アミューズメント・スペース『UCCスターポート2045』。

最先端のテクノロジーと映像を駆使して2045年の宇宙冒険をシミュレート体験させてくれるシアターと"美しい地球"をテーマにしたレストラン、カフェ、あるいはバーなどを融合させたコンセプト空間でありマス。

『UCCスターポート2045』とは、西暦2045年に人類とエイリアンが協力して作り上げた宇宙基地のこと。スターポートから発射されたシャトルがあやまってブラックホールに引き込まれて……というところから疑似体験がスタートするぞ。

つまり入場者はまず、『スターツアーズ』のような宇宙旅行シミュレーションを味わって、しかる後におシャレなレストラン、バーでノミクイする、というわけ。もちろん逆でもいいのだけど、ノミクイの後にこのシアターを体験するとゲロる危険性もある。

それは超リアル体感システムとしてショウスキャン（通常の倍以上のコマ数と画面精彩度の最新映像システム）とダイナミック・モーション・シミュレーター（座席が画面に合わせて超スピードで動く体感劇場のシステム）を導入しているからだ。

ここで体感する映像がすごいのなんのって……ショウスキャン映像には、ほとんど現実の立体画像とみまごうようなリアリティがある。宇宙ステーションを出発した宇宙船（シャトル）は、誤ってブラックホールに吸い込まれてしまう。そこには異次元の世界が広がっていて……というストーリー。圧巻は『F－ZERO』を100倍すごくしたような宇宙船レースのシーン！（この映像製作は何と！あのジョージ・ルーカスのルーカス・アーツ）

さて宇宙体験を終えてレストラン『バッカーナ』に入ると、今度はいきなり宇宙イメージとかけ離れた南米スタイルのバーベキュー屋さんだったりして……脳ミソがひっくり返りそうになって楽しい。バー『スターポート・バー』は終電が無くなるAM3:00まで営業しているから大人の方はウマく使ってくらはい。オープン期間は11月中旬までだ。（ところでこのコンパニオンのおねえさん達はインドマンのような格好をしてて笑えるぞ）

●『UCCスターポート2045』●東京都渋谷区宇田川町86-2 ☎03-3476-2045 ●期間中無休

HIP!

P. Com. GAME

『プリンセスメーカー』

街や信者の次は自分の娘を育てろ！子育てシミュレーションの登場だ。

TVゲームでキャラクターを成長させたり、自分の街を発展させたりしてると『育てる』という行為がニンゲンの本能的な快感に深く結び付いていることがよくわかる。

でもやっぱり究極の"育て物"は自分のコドモだろう。ヨチヨチ歩きの娘や息子が大きくなっていく過程は親にとっては学ぶことも多く、楽しくて楽しくてしょうがないハズである。

しかしまあそうカンタンにポコポコ子作りに励んじゃうのもモンダイなわけだし・・そこで、この『プリンセスメーカーをおススメ。子育て(しかも女の子！)をテーマにしたゲームであります。

プレイヤーは、魔王の軍勢を一人で叩きつぶした勇者。その体は戦いでボロボロになってしまったが、老後（？）の楽しみは子育て、というわけで身寄りのない10才の美少女を引き取り、育てることになった（おっとハルク編集長、妙な想像をしてコーフンしないで下さい）・・

可愛い娘の願いは、『王女になること』。ゲーム目的は、この娘を18才まで、よりよく、正しく育て上げることなのである。

プレイヤーは働けないので、娘にバイトをさせ、そのお金で礼法や学問、武術を習わせたりする。町の外にはモンスターもいるので、ウデっぷしを鍛えさせたければ戦わせてもいい。

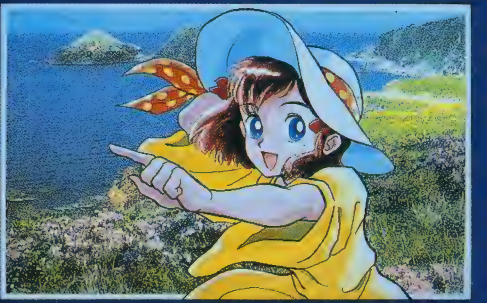
毎年、収穫祭になると武闘会かミスコンに出場させることも出来る。8年たつと何か職業について、ゲームは終了。

一見、単純ぽいけれども、一人の少女の成長の度合いが実に多くのパラメーターによって設定されていて感心させられるこのゲーム、後はコワいおネエさん方の団体に見付からないように祈るのみ？

●『プリンセスメーカー』●ガイナックス ●5月24日発売予定●定価￥14,800

➡マウスオペレーションを前提とした操作系、そしてスキャン画像を使っても違和感のない画面など、プレイヤー側に立った高品質のゲームである





COIN-OP GAME

『クイズ大捜査線』etc.

脳を鍛えて準備しておこう、あのテこのテのクイズゲーム。

『テトリス』の大ヒット以降、ゲームセンターのフンイキがだんだん変わってきたと思いません？　そう、テトリス』でつかんだ“ゲームマニア以外の客層”に向けて、各ゲームメーカー“一般人でもできるゲーム(笑)”作りにしのぎを削ってるわけですな。（その象徴が『UFOキャッチャー』ね）

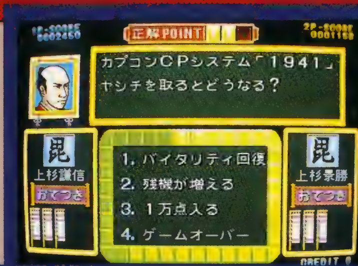
さて、そういう事情で急激に伸びてきた新ジャンルがクイズゲームだ。以前にも『ハイホー』などがあったのだが、超難易度のシューティングやアクションに群がるマニアからは白眼視されていたようだ。ところが、最近は一部のゲームセンターではクイズゲームコーナーが設けられるほどに盛り上がっている。

すごろく形式でクイズを出題していくという形式のはしりが『クイズワールド』（この“クイズワールドぉ”という声を担当した千恵ちゃんも今は人妻……　時代の流れを感じますです）だが、そのカプコンはクイズゲームの大御所として最近は『クイズ殿様の野望』をヒットさせるなど気を吐いている。イロモノ路線で人気なのはタイトーの『ゆうゆのクイズでGO！GO！』である。このへんはゲームマニア向けの“ゲーム知識クイズ”もあってゲーセンの古くからの客にもちゃんとサービスしてるとこがニクイ。

ＴＶのクイズ番組と違って「参加できる」というゲームの特性を生かして、プレイヤーの世代に合わせた問題を出題してくれるのがセガの『宿題を忘れました』。アイデア賞といったところである。

物語性をさらに追求したのはＳＮＫの最新作『クイズ大捜査線』。映画を見ているようなストーリー・モードが新しい。２人の探偵がクイズを解きながらシナリオを進んでいくという、アドベンチャー・ゲーム形式のゲーム進行だ。（７月リリース予定）

ところでＴＶの『スーパーマリオクラブ』のクイズコーナーもなかなか面白いぞ。







▲▶「信長の野望」ノリの「クイズ殿様の野望」。提供のクレジットが笑える「ゆうゆのクイズでGOGO！」。そしてSNKの「クイズ大捜査線」豪華なゲストがなかなかよい。



▲ボディケアやスキンケアなど６つのモードを選ぶことができるメニュー画面。アダルトな感じのイラストで美しくまとめられている。



▲マウスを使って実際にメイクをシミュレーションできる。自分の顔をモンタージュで作り、そこにメイクを施すという芸の細かさだ。

競馬とか株式とかカジノとか、時に「ぱふぱふ」とか……オトナの楽しみをコドモ側に奪えるのもいわゆるひとつのゲームの楽しみだ。“化粧”もパソコンを持ってたらコドモでも、そしてオトコでも楽しめる時代になったぞ。

ミサワホーム（大手住宅メーカー、あのイマジニアの親会社！）の『おしゃれ倶楽部』はメイクアップ・レッスンの実用ソフトなのだが、ゲーム感覚でメイクのシミュレーションができるとこがミソ。CDロムの大容量を生かして、自分の肌のタイプや、冠婚葬祭などのＴＰＯに合わせたメイクを実にキメ細かく設定出来る。もちろん、カネボウ商品が監修しているからデータはカンペキ。

一通り操作すると、オトナの女のたしなみが身に付くわけ。数少ない女性向けソフトの先駆けともいえるタイトルだ。

●『おしゃれ倶楽部』●ミサワホーム総合研究所●ＦＭ－ＴＯＷＮＳ●
●定価14,800円

P. Com. SOFTWARE

『おしゃれ倶楽部』

自分の顔を塗りたくって遊ぶ？ カネボウ化粧品監修のメイクアップレッスンソフト登場！

P. Com. GAME

今月の注目海外ゲーム

『レミングス』

新ジャンル“愚衆先導ゲーム”が面白い！早くもスーパーファミコン移植決定。

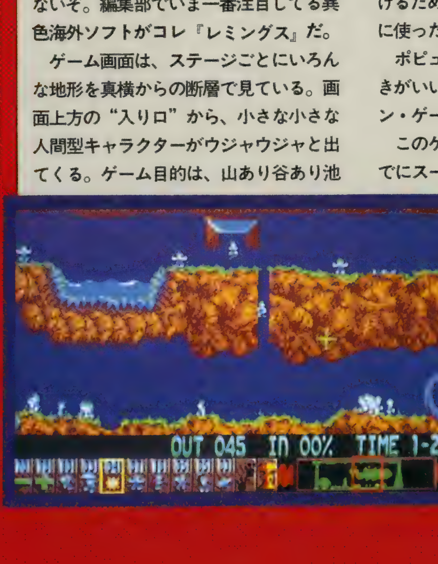
トレンディー・マニアを自称する人はアミーガ、マックといった海外パソコンゲームの最新情報を知ってないとイバれないぞ。編集部でいま一番注目してる異色海外ソフトがコレ『レミングス』だ。

ゲーム画面は、ステージごとにいろんな地形を真横からの断層で見ている。画面上方の“入り口”から、小さな小さな人間型キャラクターがウジャウジャと出てくる。ゲーム目的は、山あり谷あり池ありという危険な地形を、こいつらをうまく“出口”まで導いて一人でも多くそこから出してあげることだ。（多勢を助けるために何人かを犠牲にして橋のように使ったりもする）

ポピュラスやシムシティよりもとっつきがいい、新スタイルのシミュレーション・ゲームである。

このゲーム、ナイショだけど某社がすでにスーパーファミコン化権を獲得したそうだぞ。楽しみ！

●『レミングス』●シグノシス●アミーガ・アタリＳＴ・ＩＢＭ－ＰＣ



◀ウジャウジャと出てきて勝手に動き回る群衆を、素早い判断で先導して一人でも多く生き残らせなければならない。

HIP!

BOOK & L.D.

『クロノログ』

未来を描く男、シド"ブレラン"ミードの究極作品集がメディアミックスで登場する!

『ブレードランナー』『スタートレック』などのデザインワークで知られるシド・ミードの究極作品集が発売になる。『クロノログ』……本とＬＤというメディアミックス・スタイルで、彼の今までのほとんどの仕事の作業過程が、コンセプトワーク、作業風景、そして作品群といったかたちで映像とグラフィックと活字によって完璧にまとめられたものだ。

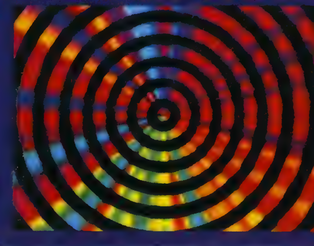
『２０１０』のレオノフ号、『エイリアン２』のパワーローダー、『ブレードランナー』のスピナーや未来のロサンゼルスのイメージなどが、いかに緻密な裏付けによって構築されていったか、リアルに分かる資料である。

シド・ミードは初めてサイバーパンク的なものを視覚化したデザイナーであり、その影響は絶大である。例えばゲームのグラフィックにも明らかに彼の作品からのモロパクリがしょっちゅうみつかるわけで、このセットは脳ミソの足りないゲーム・クリエイターにとっても絶好のネタ本になるに違いない。

●『クロノログ』●バンダイ　ビジュアル販売●本２冊・ＬＤ３枚セット●予価¥40,000●今秋発売予定



▲なんといっても圧巻なのは描き下ろしの"50年後の東京"。超高層ビルの上から見る関東平野だ!!





▲アーティストは３巻（左）ではＳＥＥ　ＧＥＥ　ＧＥＮや立花ハジメ、４巻では高城"えび天"剛や藤原ヒロシなどを起用している。

VIDEO

『ビデオ・ドラッグ』3・4

映像はドラッグになるか!? "合法的麻薬"続々登場!!

HIP!

コンピュータやビデオといったマシンを使ったリーガル・ドラッグ（合法的麻薬）が最近、結構キてるらしい。そのトレンドにのって発売された『ビデオ・ドラッグ』第１巻、第２巻（ＨＩＰＰＯＮでも渡辺センセイの『モニター上の冒険』で取り上げていた）は一時期、六本木ＷＡＶＥのビデオチャートでトップを独走するほどのヒットとなった。

で、ユーザーの中毒度をさらに深めるべく新たに２タイトル（第３巻・第４巻）が発売になる。

今回もビビッドな作家が多く起用され腕前を競っている。疲れた人と疲れたい人、両方にオススメのビデオアートだぞ。

●『ビデオドラッグ』３、４●アスク講談社・東芝ＥＭＩ●ビデオ・ＬＤ　各価格¥4,800●７月12日発売予定

INNER VALUATION

サイバーツールを脳波チェッカーで斬る！

脳波でポン

第1回『アルファ・ウェーヴズ』

遊んでるうちに脳波をコントロール!? 遂に出た、洗脳ゲーム!

第1回

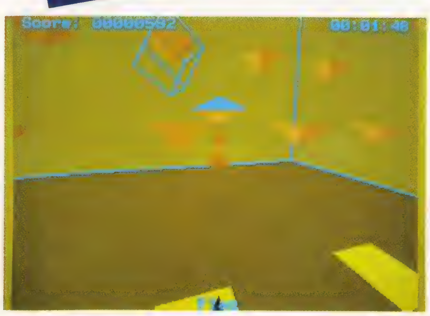
上に紹介した『ビデオ・ドラッグ』もそうだけど、最近「リラックス出来る」「ストレスがなくなる」ｅｔｃ……"脳に効く"という触れこみのサイバーグッズが実に多い。ビデオにＣＤ、そしてシンクロ・エナジャイザーやタンクなどのツール類、そしてデザイナーズ・フードやリラックス茶などの服用物……でも果たしてこーゆう商品がすべてほんとに効くかどうかというと、どうもマユツバものも……。

そこで！　この欄は脳波検出マシン（イーバ）を頭につけてこれらを実際に試し、ホントーに効くのかどうかを確かめちゃおうという企画なのだ。

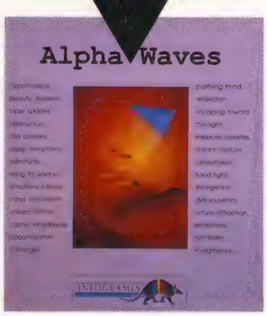
第１回目は、アメリカでついに発売になった"遊んでるうちに脳波を自在にコントロールしちゃうコンピュータ・ゲーム"を脳波チェ～ック！　その名もズバリ『アルファ・ウェーヴズ』(いかにもイカガワシそうな名だ)。

さて内容はアクション・モードとエモーション（？）モードの２種類である。アクション・モードは立方体のマイシップを幾何学的な部屋の中でぴょんぴょんジャンプさせながら出口まで向かうゲーム。すべて３Ｄの世界がリアルタイムで動くのはなかなかスゴイ。独特の浮遊感がマルだ。

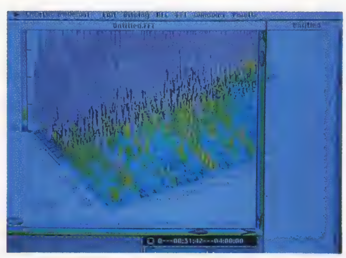
さてエモーショナル・モードにはぶっ飛んだ。「リラックス」とか「スタミナ」とかいろんな脳波状態の設定画面があって、その映像を見てるだけで脳波状態が自由に変えられちゃうというものだ。ウププ。

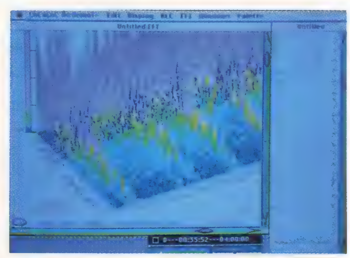


▲アクション・モードのリアルタイム・カラー３Ｄ表示は、なかなかの技術力だ。制作元があの『ドラッケン』を作った会社と聞いて、ナットク。色づかいも動きも不思議なイメージ。



●『アルファ・ウェーヴズ』●アンフォグラム●アタリＳＴ・アミーガ・ＩＢＭ－ＰＣ





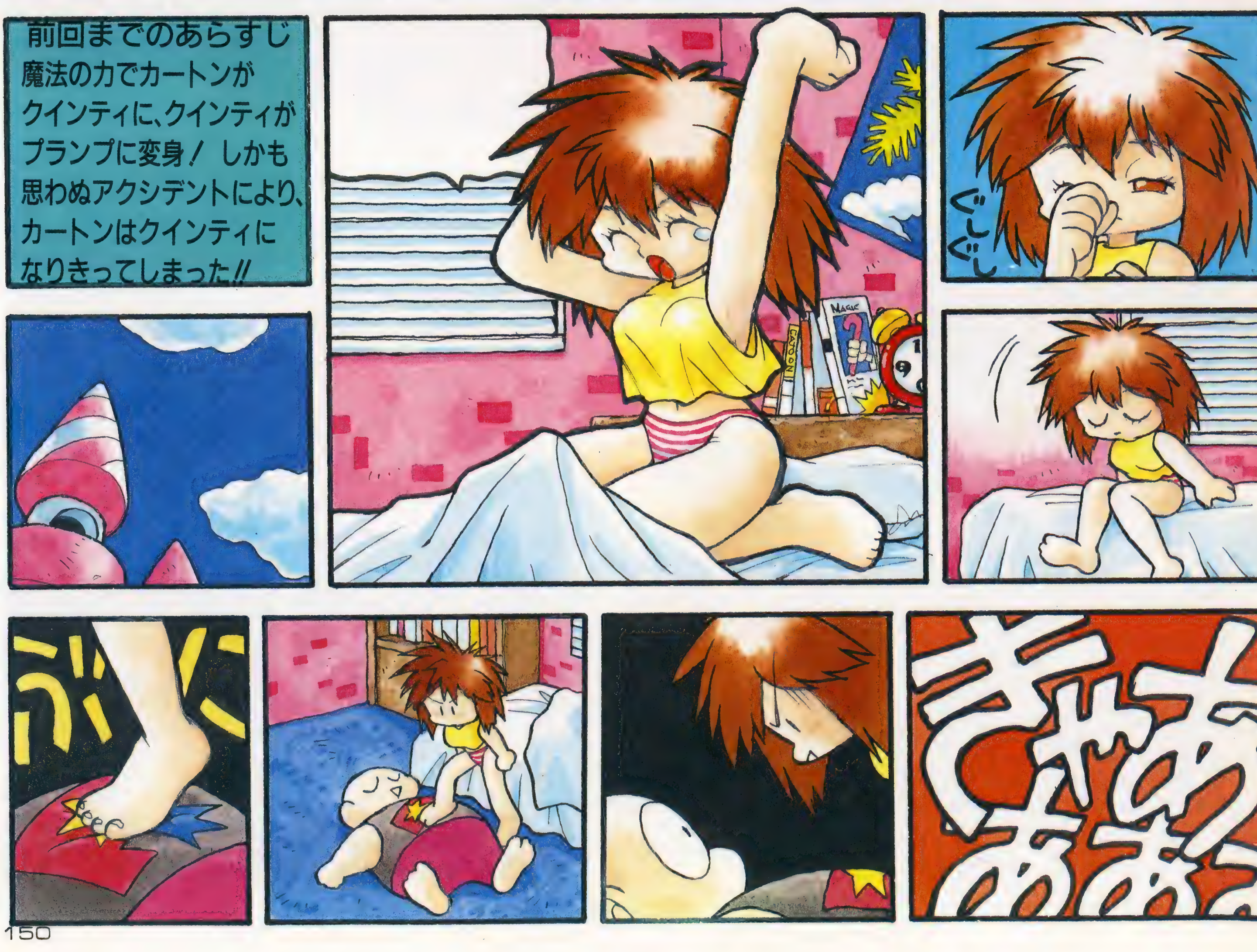
左の写真がプレイ前、右の写真がプレイ中の脳波映像。確かにプレイ中は手前のほうの波（ベータ脳波＝ストレスや雑念）は低くなっている。↗時々、瞬間的にベータ波が高まっているのは自機が落っこちそうになったときのストレス（ただし、エモーショナル・モードは全然効かなかった）

結果：まあまあだな

（協力／ランダム・エレクトロニクス・デザイン）

いつも元気なクインティ！今日もがんばりまーすっ！







さて次号もクインティの活躍をお楽しみにーっ！

PC Engine
キミがまだならPCエンジン

NEC

コアグラⅡやりたい。コアグラⅡやりたい。○○○よりもコアグラⅡやりたい。

©1991 HUDSON SOFT
©1989・1991 RED



大竹 まこと



CORE GRAFX II
PCエンジンコアグラフィックスⅡ

超性能が、ますます身近に。

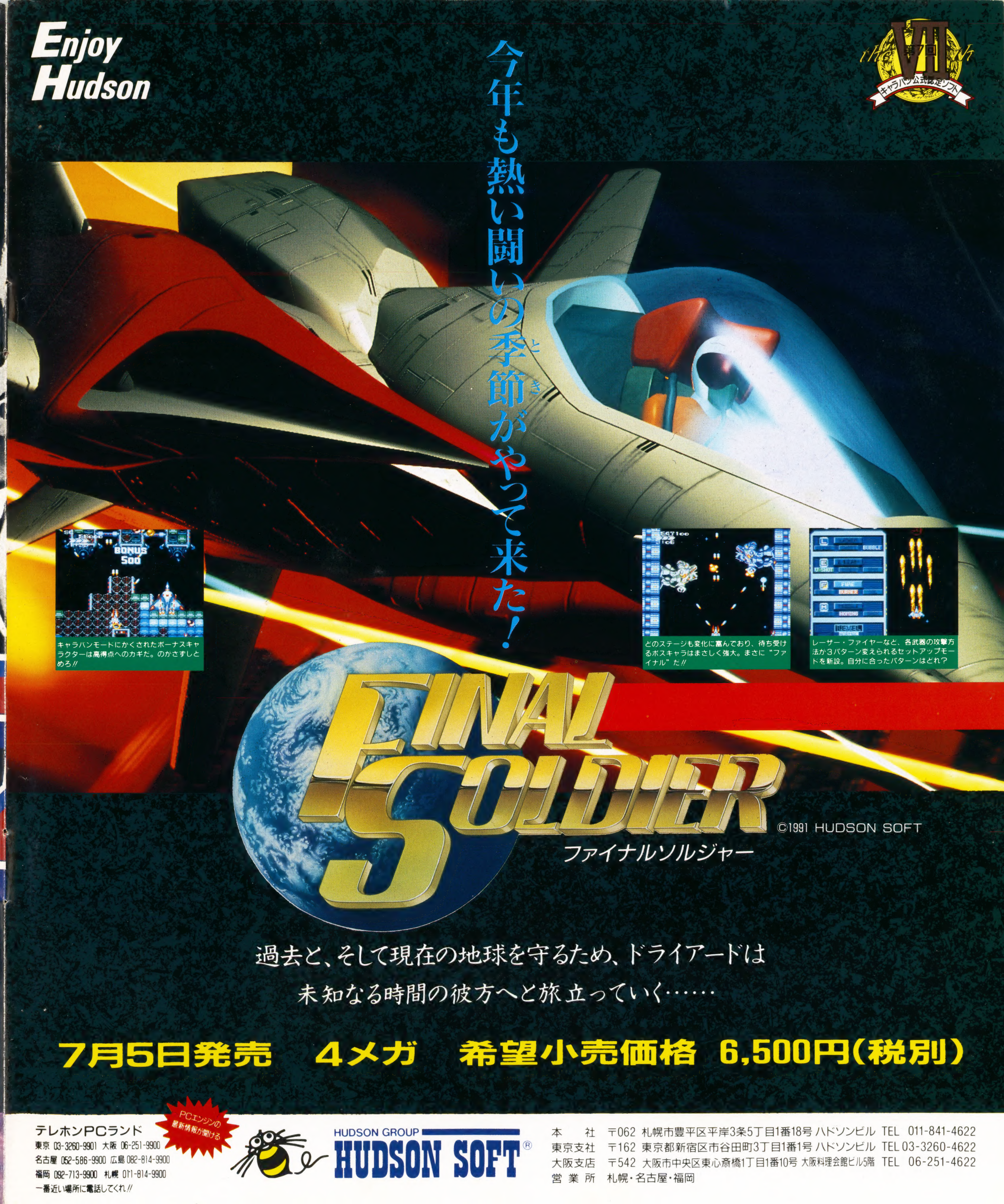
あのPCエンジンの核(コア)となるコアグラフィックスが、より身近な新価格に。しかも、最大512色の美しいグラフィックとステレオ6chの大迫力サウンド、AVステレオ出力端子や連射ターボパッドなど充実の装備、あらゆるジャンルを極める豊富なHuカードソフト群への完全対応(SG専用ソフトを除く)、CDロムロムへの拡張性など、独創の未来性能をすべて継承。コアグラⅡは、キミのゲームスピリットを満足させる、最強のパーソナルゲームマシンだ。

※CD-ROM²システム〈CDR-30A+IFU-30A:標準価格57,300円(税別)〉は別売りです。
※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3:標準価格4,980円(税別)〉が必要です。

6月21日 標準価格19,800円(税別)で新登場!

PCエンジンの新しい世界を体験しよう。
'91東京おもちゃショー出展 ●平成3年6月9日(日)〈一般公開日〉●入場料500円 ●日本コンベンションセンター〈幕張メッセ〉

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



Enjoy Hudson
VII
今年も熱い闘いの季節がやって来た！
キャラバンモードにかくされたボーナスキャラクターは高得点へのカギだ。のかさずしとめろ!!
どのステージも変化に富んでおり、待ち受けるボスキャラはまさしく強大。まさに“ファイナル”だ!!
レーザー・ファイヤーなど、各武器の攻撃方法が3パターン変えられるセットアップモードを新設。自分に合ったパターンはどれ？
FINAL SOLDIER
©1991 HUDSON SOFT
ファイナルソルジャー
過去と、そして現在の地球を守るため、ドライアードは
未知なる時間の彼方へと旅立っていく……
7月5日発売　4メガ　希望小売価格 6,500円(税別)
テレホンPCランド
東京 03-3260-9901 大阪 06-251-9900
名古屋 052-586-9900 広島 082-814-9900
福岡 092-713-9900 札幌 011-814-9900
一番近い場所に電話してくれ!!
PCエンジンの最新情報が聞ける
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

HIPPON SUPER! ヒッポンスーパー

No.7

1991年7月4日発行 第6巻第7号（通巻111号） 発行人 蓮見清一 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5

昭和61年7月11日第3種郵便物認可 編集人 井上裕務 雑誌編集部☎03(3239)0237

発行所 JICC

定価 490円（本体476円）

雑誌 07689-07